Die mythologische und symbolische Schicht in Michael Endes Roman "Die unendliche Geschichte“

Horvat, Žana

Master's thesis / Diplomski rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:703303

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-12**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera

Filozofski fakultet

Diplomski studij njemačkog jezika i književnosti

Žana Horvat

Die mythologische und symbolische Schicht in Michael Endes Roman "Die unendliche Geschichte“

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2015

Erklärung über die eigenständige Erstellung der Arbeit

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht.

_____ _____

(Ort und Datum) (Unterschrift)

Zusammenfassung

In dieser Diplomarbeit wird Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte* behandelt. Der Schwerpunkt wird dabei auf die mythologische und symbolische Schicht des Werkes gelegt. Es werden magische und mythische Kreaturen und Gegenstände, die in Endes Werk *Die unendliche Geschichte* vorkommen, erläutert. Ich befasse mich auch mit den Quellen, aus denen diese Kreaturen, Orte und Gegenstände übernommen wurden. Ich mache auch auf Endes mythologische Neubildungen aufmerksam.

> Es ist eine rätselhafte Sache um die menschlichen Leidenschaften und Kindern geht es damit nicht anders als Erwachsenen. Diejenigen, die davon befallen werden, können sie nicht erklären und diejenigen, die nichts dergleichen je erlebt haben, können sie nicht begreifen. Kurzum, es gibt so viele verschiedene Leidenschaften, wie es verschiedene Menschen gibt. Für Bastian Balthasar Bux waren es die Bücher. (Ende 2014, 11)

Ich wählte Michael Endes Roman als Thema meiner Diplomarbeit, weil Bücher nicht nur Bastians, sondern auch meine Leidenschaft sind. Ich möchte den Lesern der Diplomarbeit diesen Roman näher bringen, sie für das Werk und für die Welt von Phantásien interessieren, indem ich sie auf mythologische und symbolische Textabschnitte hinweise.

Zuerst befasse ich mich mit Michael Ende selbst, indem ich sein Leben und Werk vorstelle. Danach folgt das Kapitel, in dem die Fragen zur Kinder-und Jugendliteratur mit dem Schwerpunkt auf der phantastischen Kinder-und Jugendliteratur behandelt werden. Weiterhin beschäftige ich mich mit dem Bildungsroman und den Merkmalen eines Bildungsromans, weil diese auch in Endes Roman *Die unendliche Geschichte* vorkommen. Dann folgt der wichtigste Teil der Arbeit über die mythologische und symbolische Schicht des Romans, worin erklärt wird, was unter Mythologie und Symbolik verstanden wird und wie und wo diese in Endes Werk vorkommen. Dabei werden magische und mythische Kreaturen aus dem Roman aufgezählt und erläutert.

Am Ende folgt die Schlussfolgerung, worin die Ergebnisse der Arbeit erläutert werden. Endes Werk gehört üblicherweise zur Kinder- und Jugendliteratur, es wird aber wegen seiner Komplexität auch als ein Buch für Erwachsene verstanden. Der Roman enthält Merkmale eines Bildungsromans sowie Elemente phantastischer Literatur. Ende spielt mit den in der Literatur schon vorhandenen magischen und mythischen Kreaturen und Gegenständen, gestaltet aber auch neue, wobei er das Ziel befolgt, die Phantasie seiner Leser anzuregen und zu fördern.

Schlüsselwörter: *Die unendliche Geschichte*, Kinder- und Jugendliteratur, Michael Ende, mythologische und symbolische Schicht, phantastische Literatur

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung 1
2. Michael Ende 3
2.1. Einflüsse auf Michael Endes Werk 4
2.2. Das Werk *Die unendliche Geschichte* 6
2.3. Der Spiegel im Spiegel 9
2.4. Der Inhalt des Romans *Die unendliche Geschichte* 10
3. Kinder– und Jugendliteratur 16
3.1. Phantastische Kinder- und Jugendliteratur 18
3.1.1. Entstehung und Definition des Begriffs 18
3.1.2. Themen, Motive und Merkmale der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur 21
3.1.3. Funktion der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur 23
3.2. Der Bildungsroman 25
4. Die mythologische und symbolische Schicht *Der unendlichen Geschichte* 27
4.1. Mythologie 27
4.2. Symbolik 29
4.3. Die Wichtigkeit der Namensgebung 30
4.4. (Magische und mythische) Figuren und Orte 31
4.4.1. Atreju 31
4.4.2. Fuchur, der Glücksdrache 32
4.4.3. Die Kindliche Kaiserin und der Elfenbeinturm 32
4.4.4. Das Nichts 33
4.4.5. Der Werwolf Gmork und das Schattenwesen 34
4.4.6. Xayide und das Zauberschloss Horok 34
4.4.7. Aiuola und das Änderhaus 35
4.4.8. Der Alte vom Wandernden Berge 36
4.4.9. Argax und die Alte-Kaiser-Stadt 36
4.4.10. Cairon 36
4.4.11. Der Dschinn Illuan 37
4.4.12. Graograman, die Wüste Goab und der Nachtwald Perelin 37
4.4.13. Die Uralte Morla und die Sümpfe der Traurigkeit 38
4.4.14. Die Schlange 38
4.4.15. Die Sphinx und die Drei Magischen Tore 39

4.4.16. Uyulala, die Stimme der Stille oder das Südliche Orakel 39
4.4.17. Die Wasser des Lebens 39
4.4.18. Ygramul, die Viele 40
4.4.19. Yor, der Blinde Bergmann und das Bergwerk der Bilder 40
4.4.20. Die Zweisiedler – Engywuck und Urgl 41
4.5. (Magische) Gegenstände 41
4.5.1. Al'Tsahir 41
4.5.2. Auryn 42
4.5.3. Der magische Gürtel Gemmal 43
4.5.4. Das magische Schwert Sikanda 43
4.6. Der Aufbau des Mythischen und Symbolischen in *Der unendlichen Geschichte* 44
5. Schlussfolgerung 47
Literaturverzeichnis 48
Sažetak 51

1. Einführung

Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte* gehört zu den meistgelesenen Werken der Kinder- und Jugendliteratur: „Mit seinem unsterblichen Meisterwerk schrieb sich Michael Ende in die Herzen junger und junggebliebener Leser auf der ganzen Welt. Ein Märchenroman für Kinder und Erwachsene, dessen Faszination und beispielloser Erfolg bis heute ungebrochen sind.“[1] Das Werk ist mehr als nur ein Roman für Kinder, Jugendliche und Junggebliebene. Es enthält tiefere Schichten und Einblicke in die Symbolik, Botschaften und Ideen des Werkes. Was verbirgt sich eigentlich hinter den magischen und mythologischen Kreaturen und Gegenständen, gehört das Werk nur zur Kinder- und Jugendliteratur, was macht das Werk phantastisch und ist es in Zügen auch ein Bildungsroman? Mit diesen Schwerpunkten und Fragen beschäftigt sich diese Diplomarbeit.

Auf die Wichtigkeit der symbolischen Ebene des Werkes weist auch Michael Ende hin, indem er hervorhebt:

> Es gibt Menschen, die können nie nach Phantásien kommen und es gibt Menschen, die können es, aber sie bleiben für immer dort. Und dann gibt es noch einige, die gehen nach Phantásien und kehren wieder zurück. Und die machen beide Welten gesund. (Ende 2014, 473)

Das angeführte Zitat enthält nicht nur eine wichtige Botschaft, sondern hat für mich auch eine große Bedeutung, weshalb ich gerade diesen Roman zum Thema meiner Diplomarbeit machte. Diese Worte bewogen mich dazu, auch anderen Menschen, die Schönheit dieses Werkes näher zu bringen.

In der vorliegenden Diplomarbeit befasse ich mich vor allem mit dem Roman *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende. Dabei lege ich den Schwerpunkt auf die mythologische und symbolische Schicht des Werkes und versuche, die mythologischen und magischen Kreaturen und Gegenstände, die in Endes Werk *Die unendliche Geschichte* vorkommen, zu erläutern, die Quellen, aus denen diese Kreaturen, Orte und Gegenstände entstanden sind, zu erklären sowie auf Endes mythologische Neubildungen aufmerksam zu machen.

Die Arbeit ist in mehrere Teile strukturiert. Erstmals befasst sie sich mit dem Autor und dem Werk selbst. Es wird Endes Leben beschrieben, dabei wird auch auf die Einflüsse auf sein Werk aufmerksam gemacht. Es werden Informationen zur Entstehung des Romans *Die unendliche Geschichte* sowie zu seinem Inhalt gegeben.

[1] http://www.michaelende.de/buch/die-unendliche-geschichte, abgerufen am 10.06.2015.

Als zweites werden die Themen Kinder-und Jugendliteratur und phantastische Literatur behandelt. Hier werden die wichtigsten Informationen zur Gattung Kinder- und Jugendliteratur gegeben sowie Entstehung, Definition, Themen, Merkmale, als auch die Funktion der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur erläutert. All das wird anhand von Beispielen aus dem Roman *Die unendliche Geschichte* erklärt.

Weiterhin wird der Bildungsroman behandelt. Es werden die Fragen beantwortet, was ein Bildungsroman ist, mit welchen Themen er sich befasst und inwieweit diese Merkmale in Endes Roman vorkommen. In den Abschnitten Kinder- und Jugendliteratur sowie Bildungsroman benutze ich wenige Elemente aus meiner Abschlussarbeit zum Thema „*Übersetzen von zeitgenössischer Kinder-und Jugendliteratur, dargestellt am Beispiel eines Kapitels aus dem Roman "*Die unendliche Geschichte*" von Michael Ende*".

Danach folgt der wichtigste Teil der Arbeit, worin die mythologische und symbolische Schicht des Werkes erläutert wird, was auch das Ziel dieser Diplomarbeit ist. Es wird erklärt, was Mythologie und was Symbolik ist und woran diese Merkmale in Endes Werk erkennbar sind. Die magischen und mythischen Kreaturen und Gegenstände aus *Der unendlichen Geschichte* werden aufgezählt, erklärt und es wird erläutert, wo Michael Ende für diese Kreaturen und Gegenstände seine Inspiration und Ideen schöpfte.

Am Ende der Arbeit folgt die Schlussfolgerung, worin die wichtigsten Elemente und Schlussfolgerungen aus der Diplomarbeit erläutert werden.

2. Michael Ende

1. Michael Ende[3]

Michael Andreas Helmuth Ende wurde am 12. November 1929 in Garmisch-Partenkirchen geboren. Ende war Sohn des surrealistischen Malers Edgar Ende und dessen Ehefrau, einer Preziosenhändlerin, Luise Bartholoma, aus dem Saarland. Er verbrachte seine ersten Lebensjahre im Münchener Stadtteil Schwabing.[2]

Nach erfolgreichem Schulabschluss an der Falckenberg-Schule war er bis 1953 an verschiedenen Theatern tätig. In dieser Zeit verfasste er Texte für verschiedene politische Kabaretts. Michael Ende arbeitete auch als Filmkritiker für den Bayerischen Rundfunk. Nebenher schreibt er Sketche und gestaltet den Schwabinger Fasching mit, der in den 1950er Jahren weltweit Aufsehen erregt.[4]

Michael Ende beschäftigt sich mit Bertolt Brecht, den er verehrt.[5] Ende gerät zu dieser Zeit in eine künstlerische Krise, die durch seine Auseinandersetzung mit den kunst- und theatertheoretischen Schriften Bertolt Brechts ausgelöst wird. Für Bertolt Brecht dienen Theater und Literatur dazu, den Leser oder den Betrachter gesellschaftspolitisch aufzuklären. Diese Haltung ist für Michael Ende inakzeptabel, er möchte seine Zuschauer und Leser unterhalten.[6] Deshalb hört Ende mit dem Theater auf und beginnt seinen *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* zu schreiben. Mehr als zehn Verlage lehnen die Veröffentlichung ab. Als dieses Buch dann 1960 doch im Thienemann Verlag erschien, wurde es ein großer Erfolg. Ende erhält für das Werk den Deutschen Jugendbuchpreis.[7]

Im Jahre 1964 heiratet Michael Ende in Rom die Schauspielerin Ingeborg Hoffman. Sie ziehen nach Rom. Ihre Villa nennen Michael Ende und Ingeborg Hoffmann „Casa Liocorno“, *Haus Einhorn*. Hier wohnen sie mit ihren Hunden, Katzen und Schildkröten. Ende war mit der Umgebung, in der er lebte, zufrieden. Er mochte die Nähe zur Ewigen Stadt, die italienische Lebensart und die Sonne.[8]

---

2 http://www.michaelende.de/autor/leben-und-werk, abgerufen am 12.07.2015.
3 http://www.goodreads.com/author/show/15619.Michael_Ende, abgerufen am 11.06.2015.
4 http://www.michaelende.de/autor/leben-und-werk, abgerufen am 12.07.2015.
5 http://www.michaelende.de/autor/leben-und-werk, abgerufen am 12.07.2015.
6 http://www.michaelende.de/autor/biographie/die-kuenstlerische-krise, abgerufen am 13.08.2015.
7 http://www.michaelende.de/autor/preise-und-auszeichnungen, abgerufen am 13.08.2015.
8 http://www.michaelende.de/autor/biographie/nach-rom, abgerufen am 13.08.2015.

1972 entstand dann sein märchenhafter Roman *Momo*, der später auch verfilmt wurde. 1974 erhält *Momo* den Deutschen und Europäischen Jugendbuchpreis. Im Jahre 1979 erschien auch sein phantastischer Roman *Die unendliche Geschichte*. Der Roman wurde weltweit in etwa zehn Millionen Exemplaren verkauft und in vierzig Sprachen übersetzt. Der Roman wurde ebenfalls verfilmt. Ende war mit der Verfilmung gar nicht zufrieden. Er war über die banalisierende Qualität des Films erschrocken. Ende meinte, es sei ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik und eine Mischung aus *E.T.* und *The Day After*.[9] Ende beschloss, seinen Namen zurückzuziehen. Er nannte die Leute der Filmbranche „Graue Herren" und „Gmorks" (vgl. Hocke 2009, 89). Es gab danach noch zwei Fortsetzungen des Filmes. Wie Ende erklärt, zuerst habe er sich die Sache sehr zu Herzen genommen, inzwischen sei es ihm gleichgültig: „Den dritten, bisher letzten Teil, der vor kurzem, wie ich hörte, in die Kinos gekommen ist, habe ich mir nicht einmal angesehen".[10]

Im Jahre 1985 starb Endes Ehefrau an einer Lungenembolie, wonach er aus Italien nach München zurückkehrte. 1989 heiratet Michael Ende Mariko Sato, welche *Die unendliche Geschichte* ins Japanische übersetzte.[11]

Seine Geschichten wurden vertont und als Hörbücher und Hörspiele mit bekannten Sprechern veröffentlicht. Michael Ende starb am 28. August 1995 im Alter von 65 Jahren in Filderstadt-Bonlanden bei Stuttgart.

Für sein künstlerisches Werk erhielt er insgesamt 41 Preise.[12] Hier möchte ich exemplarisch einige nennen: Hans-Christian-Andersen-Preis für *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, Europäischer Jugendbuchpreis für *Momo,* Großer Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, Europäischer Jugendbuchpreis für *Die unendliche Geschichte*, Janusz-Korczak-Preis für das Gesamtwerk, Deutscher Kinder- und Jugendschallplattenpreis, Autor des Jahres 1982 sowie Deutscher Fantasy-Preis.[13]

2.1. Einflüsse auf Michael Endes Werk

Michael Ende wächst im Atelier seines Vaters und Malers Edgar Ende auf. Dabei wird ihm das Interesse an philosophischen und religiösen Fragen sozusagen in die Wiege gelegt. Die

[9] http://www.michaelende.de/autor/biographie/das-unendliche-filmdebakel, abgerufen am 12.07.2015.
[10] http://www.michaelende.de/autor/biographie/das-unendliche-filmdebakel abgerufen am 12.07.2015.
[11] http://www.michaelende.de/autor/leben-und-werk abgerufen am 11.06.2015.
[12] http://www.michaelende.de/autor/leben-und-werk abgerufen am 11.06.2015.
[13] http://www.michaelende.de/autor/preise-und-auszeichnungen, abgerufen am 13.08.2015.

künstlerische Welt des Vaters, die ihn umgibt, stellt für Michael Ende eine stärkere Wirklichkeit dar, als die äußere Realität. Sein Vater beschäftigt sich mit spiritistischen Fragen, mit Mystik, mit Okkultismus, sowie mit der Philosophie von Rudolf Steiner (1861-1925).[14]

Ende interessiert sich auch für die Lehre Rudolph Steiners, der ein österreichischer Esoteriker, Philosoph und Begründer der Waldorfpädagogik war. Steiner ist für seine Anthroposophie, eine spirituelle und esoterische Weltanschauung, bekannt.[15] Ende besucht auch die anthroposophische Waldorfschule (1946-1948) in Stuttgart.[16] Er entwickelt auch ein großes Interesse für Mythologie, insbesondere für indische und ägyptische Mythologie sowie für Zen-Philosophie. Er beschäftigt sich auch mit dem Gedankengut von Eliphas Levi, Sören Kierkegaard, Friedrich Weinreb und Aleister Crowley. Ihn interessiert auch Alchemie und Okkultismus.[17]

Ende und sein Vater hatten ein sehr enges Verhältnis. Ende übernahm einen großen Teil der Bibliothek seines Vaters, die aus phantastischer Literatur und vielen geisteswissenschaftlichen Schriften bestand. Sie entwickeln einen großen Einfluss aufeinander, wobei sie ihre Begabung in den Dienst der Kunst stellen.[18]

Was die literarischen Vorbilder von Michael Ende angeht, sind die Namen der Romantiker Novalis und E.T.A. Hoffmann zu erwähnen. Die Romantik bedeutet für Ende die Befreiung des Menschen aus starren Denkstrukturen (vgl. Hocke 2009, 48).

Die Epoche der Romantik beginnt am Ende des 18. Jahrhunderts und reichte bis weit ins 19. Jahrhundert ein. Den Ursprung hatte diese literarische Strömung in Deutschland. Die Romantik ist als Antwort und als Kritik auf das Zeitalter der Aufklärung zu sehen. Die Aufklärung war eine Epoche, die von nüchterner Vernunft und wissenschaftlicher Forschung geprägt war. Die Romantiker dagegen stellen das Seelenleben des Menschen in den Mittelpunkt, sie interessieren sich für das Mythische und Magische, das Wunderbare und das Übernatürliche. Auch Ende setzt sich in *Der unendlichen Geschichte* deutlich von Büchern ab, „in denen man zu etwas gekriegt werden sollte“ (vgl. Ende 2014, 29). Bastian mag stattdessen Bücher, bei denen man sich etwas vorstellen kann, bzw. welche die die Phantasie anregen (vgl. ebd., 29).

---

[14] http://www.michaelende.de/autor/biographie/michael-ende-und-die-magischen-weltbilder, abgerufen am 13.08.2015.
[15] http://www.michaelende.de/autor/biographie/michael-ende-und-die-magischen-weltbilder, abgerufen am 13.08.2015.
[16] http://www.michaelende.de/autor/biographie/michael-ende-und-die-magischen-weltbilder, abgerufen am 13.08.2015.
[17] http://www.michaelende.de/autor/biographie/michael-ende-und-die-magischen-weltbilder, abgerufen am 13.08.2015.
[18] http://www.michaelende.de/autor/biographie/edgar-ende-und-seine-kunst, abgerufen am 20.06.2015.

Die Romantik beginnt in den Jahren 1795/1796. Ludwig Tieck ist einer ihrer Pioniere mit seinen Romanen *Die Geschichte des Herrn William Lovell* und *Franz Sternbalds Wanderungen*. Die Hauptschriftsteller der Romantik sind Novalis, Wilhelm Heinrich Wackenroder und E.T.A. Hoffmann. Die Dichter der Romantik setzen den Akzent auf große Gefühle, phantastische Szenarien, naturverbundene Schilderungen, Flucht aus der Wirklichkeit, Groteske, Skurrile und Dämonische.[19] Diese Merkmale kann man auch in Endes Roman *Die unendliche Geschichte* finden: Es handelt sich im Roman um einen Jungen, der in die Welt der Phantasie flüchtet und der auf seinem Weg magischen und mythischen Kreaturen begegnet. Damit befasse ich mich später in der Arbeit ausführlicher. Michael Ende äußerte sich auch selber zur Romantik:

> Ich bin der Meinung, dass die Romantik die bisher einzig original deutsche Kulturleistung war. Alles andere haben wir in Deutschland mehr oder weniger aus dem Ausland übernommen. In der Romantik ist zum ersten Mal etwas gelungen, das auch das Ausland interessiert hat. Deswegen habe ich versucht, dort anzuknüpfen, weil ich mich durchaus als deutscher Autor verstehe und weil ich der Überzeugung bin, dass diese Stimme, die eben typisch deutsch ist, nicht im Konzert der Nationen untergehen sollte. (Hocke 2009, 48)

Michael Endes Still ist verspielt, locker und ironisch, wie auch bei den beiden Romantikern, Novalis und E.T.A. Hoffmann. Auch das Symbol der Romantik befindet sich in Endes Werk *Die unendliche Geschichte.* Es ist die blaue Blume, bei ihm eine blaue Riesenglockenblume. Sie befindet sich beim Elfenbeinturm, dem Zentrum Phantásiens. Ein Phönix hat sich in dieser Blume eingenistet (vgl. Ende 2014, 30), was zusammen ein Symbol der Auferstehung und Unsterblichkeit der romantischen Dichtung ist.

2.2. Das Werk *Die unendliche Geschichte*

Die Geschichte über *Die unendliche Geschichte* ist beinahe selbst eine unendliche Geschichte. Hansjörg Weitbrecht besuchte im Februar des Jahres 1977 Michael Ende in Italien und ermahnte ihn, wie es die Pflicht aller Verleger ist, dass es höchste Zeit wird, ein neues Buch zu schreiben. Ende nahm seine Notizen, wo er seine Büchereinfälle aufschrieb und las vor: „Ein Junge gerät beim Lesen einer Geschichte buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus.“[20]

Der Verleger stimmt der Idee zu und Ende versprach das Manuskript des Buches bis Weihnachten zu liefern, da es sich ja um einen kurzen und einfachen Stoff handelte. Endes

[19] http://www.planet-wissen.de/kultur/literatur/romantik/pwwbromantik100.html, abgerufen am 12.07.2015.
[20] http://www.michaelende.de/autor/biographie/die-unendliche-geschichte, abgerufen am 12.07.2015.

Absicht war, so um die hundert Seiten zu schreiben. Jedoch als er anfing, konnte er nicht aufhören zu schreiben. Er meldete seinem Verleger, dass er noch ein paar Monate mehr für das Schreiben braucht und dass das Werk umfangreicher wird, als er am Anfang gedacht hatte.

1978 meldete sich Ende wieder nach Stuttgart. Er erklärte seinem Verleger, dass sich Bastian weigert aus Phantásien zurück zu kommen. Es handelt sich hier nicht mehr um ein normales Buch, meinte er.[21] Es ist ein wahres Zauberbuch, das auch so aussehen soll.

Ende und sein Verleger einigten sich auf einen Seideneinband und auf zweifarbigen Druck. Michael Ende kämpfte mit der erfundenen Wirklichkeit, so dass er für Bastian zuerst keinen Weg nach Hause findet. Im Winter 1978/79 findet er die Lösung: Auryn, ein Medaillon, bildet den Ausgang aus der Welt der Phantasie, in der sich der Junge Bastian befindet.

Michael Ende wurde immer wieder gefragt, welchen Sinn er in seinen Roman tatsächlich hineingelegt habe. Er aber weigerte sich, das Buch selber zu interpretieren, er verweigerte jede konkrete Antwort. Er meinte, dass jeder für sich eine Interpretation finden solle, und wenn sie gut sei, sei sie auch richtig. Nach drei Jahren Arbeit an der Geschichte über Bastian und Phantásien erscheint der Roman 1979 im Thienemann Verlag.[22]

Die unendliche Geschichte von Michael Ende ist ein zugleich märchenhafter, romantischer und phantastischer Bildungsroman. Heutzutage gehört er zu den Klassikern der Kinder- und Jugendliteratur.[23] Das Werk erzählt von der Magie des Wortes, der Wünsche, der Träume und der Leidenschaften.

Das Binnenwerk ist in 26 Kapiteln eingeteilt. Die Handlung verläuft chronologisch. Jedes Kapitel beginnt mit einem groß geschriebenen Buchstaben, welche die Reihenfolge des Alphabets begleiten. „Die Illustration des letzten Buchstaben, des letzten Kapitels, des „Z“, lässt erkennen, dass dort wieder zurück auf das „A“ verwiesen wird. Somit entsteht eine zyklische Handlung. Denn eine unendliche Geschichte hat kein Ende.“ (Hocke 2009, 232)

Ausführlicher wird über den Inhalt im nächsten Kapitel berichtet, hier werden nur ein paar wichtige Momente, welche auf die Struktur des Werkes hinweisen, erklärt. Genau im 13. Kapitel des Werkes, also in der Romanmitte, kommt Bastian in die Welt von Phantásien. Die Geschichte fängt in Karl Konrad Koreanders Antiquariat an und endet auch dort. Das Buch ist in zwei Farben gedruckt, in Blau und Rot-Orange. Rot ist die Farbe des Blutes, des Lebens, der Energie, der Liebe, der Leidenschaften. Es symbolisiert Feuer, Kraft, Dynamik, Aggressivität,

[21] http://www.michaelende.de/autor/biographie/die-unendliche-geschichte, abgerufen am 12.07.2015.
[22] http://www.michaelende.de/autor/biographie/die-unendliche-geschichte, abgerufen am 14.06.2015.
[23] http://buchwelt.de/buecher/kinderbuecher/die-unendliche-geschichte-von-michael-ende.html, abgerufen am 12.07.2015.

Kampf, Wut. Blau dagegen ist die Farbe der Stille, der Entspannung, der Stabilität, der Harmonie, des Friedens, des Vertrauens. Blau ist die Farbe der Ferne, der Weite und der Unendlichkeit.[24] Die roten Buchstaben zeigen Bastians Realität, sein Leben, seine Leidenschaft für die Bücher und seine Angst und Wut. Die blauen Buchstaben stellen Phantásien, die Welt der Magie, der Wünsche und der Träume dar. Sie zeigen die Welt in ihrer Phantasie, etwas Fernes und Unendliches:

> Diese Sache mit den zwei Farben und dieses Verschränken ist eine Art von Spielregel, die dem Leser angeboten wird. Er wird zu einem Spiel eingeladen. Man hat in den letzten Jahren vergessen, dass Kunst und Literatur unter anderem eben auch Spiel sind. Spiel im allerhöchsten Sinn. (Kreuzer 1984, 7)

Wie schon erwähnt, unterscheidet Ende damit die phantastische Handlung, die in der Welt von Phantásien spielt und die in blauen Buchstaben im Text vorkommt, von der „realen Welt", die in rot-orangen Buchstaben beschrieben wird. Auf diese Weise grenzt Ende auch visuell die Rahmenerzählung von der Binnenerzählung ab.

Die Titelseite des Werkes bilden zwei Schlangen, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen. Sie bilden so ein Oval oder einen Kreis. Oft wird dieses Symbol, das ‚Uroboros' genannt wird, in Form einer Schlange dargestellt.[25] Es ist seit Jahrtausenden, nach dem Stein der Weisen, das wichtigste Symbol der Alchemie, der sich wandelnden Materie. Dieses Symbol findet man in verschiedenen Kulturen, wie z.B. in Altägypten. Es symbolisiert das Undifferenzierte, die Totalität, uranfängliche Einheit, den ewigen Kreislauf, die Finsternis vor der Schöpfung, die zyklische Zeit. In der Grabkunst stellt der Uroboros die Ewigkeit, Weisheit und Unsterblichkeit dar. Es ist das Gute und das Böse, was Eins ist.[26] Uroboros befindet sich auch auf dem Medaillon, dem Auryn, welches dem Träger die Macht gibt, alles zu tun, was er will, Gutes wie auch Böses, denn alles ist Eins. Bastian geriet, durch die Geschichte, in den ewigen Kreis, wo er aus der Finsternis, also seiner Angst, in ein neues Ich heranwächst, in die Schöpfung, das Gute. Insofern ist es auch ein Selbstfindungsprozess.

Mit dem im Werk immer wiederkehrenden Satz „Doch das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden" (vgl. Ende 2014, 255) eröffnet Ende viele neue Erzählstränge. Die ganze Struktur *Der unendlichen Geschichte* ist offen und selbst unendlich (vgl. Hocke 2009, 76).

---

[24] http://www.mara-thoene.de/html/farbensymbolik.html, abgerufen am 12.06.2015.
[25] http://www.sgipt.org/galerie/tier/schlang/urob0.htm, abgerufen am 12.07.2015.
[26] http://www.sgipt.org/galerie/tier/schlang/urob0.htm, abgerufen am 15.06.2015.

2.Titelseite des Romans *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende, Ausgabe 2014[27]

2.3. Der Spiegel im Spiegel

Bei dem Werk handelt es sich um ein Buch im Buch. *Die Unendliche Geschichte* ist das Buch, in dem Bastian ein Buch liest und in das er schließlich einbezogen wird. Es ist das Buch, in dem der Alte vom Wandernden Berge schreibt, und es ist das Buch, welches der Leser in der Hand hält. Dabei stimmen auch die Äußerlichkeiten überein. All diese Bücher sind ein und dasselbe, so erzeugt Ende nicht nur das Bild vom Buch im Buch, sondern auch das vom Spiegel im Spiegel.

In einem Gespräch zwischen Michael Ende und Franz Kreuzer kam es zu interessanten Erkenntnissen. Kreuzer behauptete, dass der Leser, der liest, voll in das Spiel einbezogen wird, denn er wird vom Leser zum Gelesenen, zum Mitwirkenden (vgl. Kreuzer 1948, 8). Ende

[27] http://www.michaelende.de/buch/die-unendliche-geschichte, abgerufen am 15.06.2015.

antwortete darauf: Ja, natürlich. Das sind diese manieristischen Spiegeleffekte. Das ist ein Labyrinth, in das man den Leser hineinlocken muss, damit er selber Teil der Geschichte wird. Sonst wäre der Titel „*Die unendliche Geschichte*“ einfach nur Hochstapelei (vgl. ebd.). Nur wenn es gelingt, den Leser selbst zum Teil der Geschichte zu machen, ist es wirklich eine unendliche Geschichte (vgl. ebd.).

Der alte vom Wandernden Berge fragt die Kindliche Kaiserin: „Was zeigt ein Spiegel, der sich in einem Spiegel spiegelt?“ (vgl. Ende 2014, 205) Dementsprechend gehören für Ende Leser und Buch zusammen. Er erklärte:

> Wenn zwei Leser das gleiche Buch lesen, so lesen sie dennoch nicht dasselbe. Jeder von beiden bringt in die Lektüre sich selbst ein, seine Gedanken und Assoziationen, seine Erfahrungen, sein Vorstellungsvermögen, sein Niveau. Man kann also durchaus sagen, das Buch sei ein Spiegel, in welchem sich der Leser spiegelt. (Hocke 2005, 109)

Die unendliche Geschichte soll nicht nur ein Buch, das gelesen wird, sein. Man soll selber Teil der Geschichte werden. Bei *Der unendlichen Geschichte* tritt ein Mitleser hinzu, der das gleiche Buch liest wie der Leser aus der Außenwelt, also Bastian. Man könnte sogar sagen, dass es schwer fällt, die Distanz zum Text zu behalten. Der Mitleser fühlt sich wie Bastian, der dasselbe Buch in der Hand hält und ein unheimliches Gefühl hat, dass mit dem Lesen des Buches etwas Unwiderrufliches angefangen habe und seinen Lauf nehmen würde (vgl. Ende 2014, 11). Der Leser teilt mit Bastian, dem Protagonisten des Buches, eine Geschichte, die etwas mit Bastian selbst zu tun hat. Dabei stellt sich die Frage, hat diese Geschichte dann auch etwas mit dem Leser zu tun?

2.4. Der Inhalt des Romans *Die unendliche Geschichte*

Der Roman handelt von einem Jungen namens Bastian Balthasar Bux (vgl. ebd., 7). Er ist ein kleiner, pummeliger und ängstlicher Junge, der von seinen Mitschülern gehänselt wird (vgl. ebd., 5, 8). Er lebt mit seinem Vater, seine Mutter ist verstorben. Er und sein Vater haben eine kalte und nicht sehr innige Beziehung zu einander (vgl. ebd., 10). Er ist nicht der beste Schüler und hat immer wieder Probleme mit seinen Mitschülern und Lehrern. Eigentlich ist er ein typischer Anti-Held.

Doch er hat eine bunte Phantasie und seine große Leidenschaft sind die Bücher. Er liebt es, Geschichten zu lesen und sie auch selber zu erfinden (vgl. ebd., 9-10). Eines Tages findet er Zuflucht, nachdem ihn seine Mitschüler jagten, im Antiquariat eines alten Herrn namens Karl Konrad Koreander (vgl. ebd., 5-7). Dort erblickt er das Buch *Die unendliche Geschichte*,

welches ihn mit magischer Kraft anzieht und so klaut er es aus dem Antiquariat. Er versteckt sich auf dem Dachboden seiner Schule und beginnt das Buch zu lesen (vgl. ebd., 11, 13, 15).

Die Geschichte handelt über eine Welt, die Phantásien heißt. In Phantásien passierte etwas Schlimmes, weshalb die Welt von dem „Nichts“ zerstört wird. Das Buch beginnt mit dem Irrlicht Blubb und vier anderen Boten aus den verschiedensten Gegenden Phantásiens, die zur Kindlichen Kaiserin in den Elfenbeinturm reisen, um ihr mitzuteilen, dass Teile Phantásiens verschwinden. Das „Nichts“ zerstört Phantásien, weil die Kindliche Kaiserin krank ist. Hunderte Boten und Ärzte sind beim Elfenbeinturm und versuchen die kranke Kindliche Kaiserin zu heilen. (vgl. ebd., 21-33)

Cairon, der Zentaur, Meister der Heilkunst, bekommt von der Kindlichen Kaiserin die Aufgabe, den Jungen Atreju zu finden und ihm das Amulett Auryn zu übergeben (vgl. ebd., 41). Es heißt, dass es dem Träger geheimnisvolle Kräfte verleiht. Auf dem Amulett waren, wie auf dem Buchumschlag, zwei Schlangen abgebildet, die sich in den Schwanz beißen und ein Oval bilden (vgl. ebd., 41-42).

Atreju ist ein zehnjähriger Junge, dem der Zentaur Cairon Auryn übergibt und ihn auf die Große Suche schickt. Seine Aufgabe ist es, das Heilmittel für die Kindliche Kaiserin zu finden. Er macht sich auf die Reise mit seinem sprechenden Pferd Artax (vgl. ebd., 48-50).

Bastian begleitet mit dem Weiterlesen des Buches Atreju auf seiner Reise durch Phantásien. Atreju geht durch Phantásien, ohne zu wissen, was oder wen er sucht. Auryn, das Amulett, zeigt ihm den Weg in seinen Träumen (vgl. ebd., 61). Atreju muss zuletzt die Uralte Morla aufsuchen, eine gewaltige Sumpfschildkröte. Sie sagt ihm, dass die Kindliche Kaiserin einen neuen Namen braucht, um wieder gesund zu werden. Er soll die Uyulala im Südlichen Orakel finden. Sie kann ihm sagen, wer der Kindlichen Kaiserin einen Namen geben kann. (vgl. ebd., 68)

Zur gleichen Zeit sucht und findet ein Schattenwesen die Spur von Atreju. Es hat den Auftrag, Atreju zu töten (vgl. ebd., 69).

Atreju verirrt sich in den Toten Bergen. Dort erblickt er ein ungeheuer großes Spinnennetz, worin sich ein großer weißer Glücksdrache gefangen hat:

> Glücksdrachen gehören zu den seltensten Tieren in Phantásien. Sie haben keine Ähnlichkeit mit gewöhnlichen Drachen oder Lindwürmern, die wie riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen hausen, Gestank verbreiten und irgendwelche wirklichen oder vermeintlichen Schätze hüten. […] Glücksdrachen dagegen sind Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke. Darum brauchen sie keine Flügel zum Fliegen. Sie schwimmen in den Lüften des Himmels wie Fische im Wasser. […] Das wunderbarste an ihnen ist ihr Gesang. Ihre Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke […]. (ebd., 77)

Das Biest, das den Drachen gefangen hat, ist eine große Spinne namens Ygramul, die Viele. Es erklärt Atreju ihr Geheimnis, als sie Auryn sieht. Atreju muss sich von der Spinne beißen lasen, dabei kann er sich an jeden Ort in Phantásien hin wünschen, hat jedoch nur noch eine Stunde zu leben (vgl. ebd., 81-82). Bastian stieß einen leisen Schreckenslaut aus, welchen Atreju und Ygramul hörten. Hier überlappen sich zum ersten Mal Bastians Welt mit der Welt von Phantásien, langsam wird er selber Teil der Geschichte (vgl. ebd., 79).

Als Atreju aufwacht, liegt er neben dem Glücksdrachen. Beide werden von einer alten Gnomen-Frau namens Urgl gepflegt. Urgls Ehemann Engywuck erforscht das Geheimnis des Südlichen Orakels. Seine Erkenntnisse sind sehr beschränkt, weil kaum jemand von dort zurückkehrt. Jedoch weiß er von den drei Toren, hinter denen die Uyulala wohnt. Das erste Tor ist das Große-Rätsel-Tor, welches von zwei lebenden Sphingen bewacht wird, deren Blick jedes andere Lebewesen für immer erstarren lässt. Manchmal schließen sie die Augen und in diesem Moment kann jemand durch das Tor gehen. Man weiß aber nicht warum und wann sie ihre Augen schließen. Das zweite Tor ist ein Zauber-Spiegel-Tor. Dort sieht man sich selbst, aber nicht das Äußere, sondern das wahre innere Wesen. Wer durch das Tor möchte, muss in sich selbst hineingehen. Dahinter befindet sich das Ohne-Schlüssel-Tor. Es besteht aus unzerstörbarem phantásischen Selén. Es lässt sich nicht gewaltsam aufsprengen, aber gerade wenn man es nicht wünscht, öffnet sich das Tor von selbst (vgl. ebd., 104-109). Beim zweiten Tor erblickte Atreju Bastian im Spiegel. Hier kommt es zur zweiten Verschmelzung der beiden Welten (vgl. ebd., 112-113).

Uyulala ist eine körperlose Stimme, die in Versen spricht und nur Reime versteht (vgl. ebd., 120-121). Von ihr erfährt Atreju, dass seit langer Zeit kein Mensch mehr nach Phantásien gekommen ist. Die Menschen wissen den Weg nicht, weil sie an die Existenz Phantásiens nicht mehr glauben. Atreju muss ein Menschenkind finden und es nach Phantásien bringen (vgl. ebd., 125).

Atreju begibt sich mit dem Drachen Fuchur weiter, um die vier Windriesen zu fragen, wo die Grenzen Phantásiens sind. Die Windriesen behaupten, es gäbe keine Grenzen in Phantásien. Dann aber fingen sie miteinander zu kämpfen an und Atreju und Fuchur verlieren einander. Das Amulett fiel dabei ins Meer. Atreju wacht auf einem Sandstrand auf und sieht eine Prozession von Nachtalben, Kobolden, Gespenstern, Vampiren, jungen und alten Hexen, die aus einer Stadt ins „Nichts“ marschieren (vgl. ebd., 140-144).

In dieser Spuckstadt findet Atreju den Werwolf Gmork, ein Schattenwesen, dessen Aufgabe es ist, den Befreier, also Atreju, zu töten. Das Wesen ist machtlos in den Ketten gefangen (vgl. ebd., 155-156). Der Werwolf ist ein Grenzgänger zwischen Phantásien und der

Welt der Menschen. In der Welt der Menschen, sieht er wie ein Mensch aus und in Phantásien wie ein phantastisches Wesen (vgl. ebd., 157). Gmork erzählt Atreju, das sich die Geschöpfe Phantásiens, die ins Nichts springen, in der Menschenwelt in Lügen und Wahnideen verwandeln und nie wieder zurückkehren können. Je mehr Phantásien zerstört wird, desto mehr Lügen kommen in die Menschenwelt. Immer weniger Menschen glauben an Phantásien und deshalb war schon lange kein Menschenkind hier (vgl. ebd., 159-161). Als Gmork stirbt, nähert sich Atreju dem toten Biest. Da schlugen sich die Wolfzähne in sein Bein und gaben es nicht mehr frei. Fuchur findet das Amulett und dadurch auch Atreju, weil es ihm den Weg zeigte. Der Drache befreit Atreju und bringt ihn zum Elfenbeinturm (vgl. ebd., 173, 179).

Atreju kommt vor die Goldäugige Gebieterin der Wünsche. Sie sieht wie ein unbeschreiblich schönes kleines Mädchen von etwa zehn Jahren aus. Bastian sieht in diesem Moment die Kindliche Kaiserin und sie sieht auch Bastian an. Gleich wusste er ihren neuen Namen, der Mondenkind lautete (vgl. ebd., 180).

Die Kindliche Kaiserin erklärt Atreju, dass er den Auftrag erfüllt hat. Sie sagt, er habe den Retter mitgebracht. Sie wusste von Anfang an, dass sie einen neuen Namen benötigt, den ihr nur ein Menschenkind geben kann. Atreju sollte den Retter nach Phantásien locken, deshalb musste er so viele Abenteuer, Wunder und Gefahren erleben (vgl. ebd., 189). Bastian erwidert die Rufe der Kindlichen Kaiserin jedoch nicht, denn er hat Angst, weshalb die Kindliche Kaiserin den Alten vom Wandernden Berge suchen geht (vgl. ebd., 192-193).

Die Kindliche Kaiserin findet den Alten im Inneren eines Eies, in das die Kindliche Kaiserin reinklettert und worin ein in kupferfarbene Seide gebundenes Buch mit dem Titel "Die unendliche Geschichte" schwebt. Das Buch schreibt der Alte vom Wandernden Berge und er gibt dem Wunsch der kindlichen Kaiserin nach, „Die unendliche Geschichte“ wieder von vorne zu schreiben. Bastian erkennt sich im Buch. Er hat Angst. Er will die ganze Geschichte nicht wieder hören müssen, deshalb ruft er "Mondenkind! Ich komme!" und dadurch kommt er nach Phantásien (vgl. ebd., 211-212).

Die Kindliche Kaiserin gibt Bastian ein Sandkorn und das Amulett Auryn an dessen Rückseite steht: "Tu was du willst" (vgl. ebd., 222). Mondenkind erklärt Bastian, dass er durch Wünsche in Phantásien reisen kann (vgl. ebd., 217). Damit beginnt Bastians große Reise durch die Welt von Phantásien.

Durch Bastians Wünsche entsteht der Nachtwald Perelin. Danach wünscht er sich eine Wüste, Goab, die Wüste der Farben. In der Wüste wünscht er sich ein unbesiegbares und ungeheures Wesen. Es war ein Löwe, Graograman, der bunte Tod (vgl. ebd., 235). Er schenkt Bastian ein Zauberschwert, Sikanda. Es darf aber nur dann benutzt werden, wenn es selber in

die Hände springt (vgl. ebd., 247). Während dieser Zeit verändert sich Bastian körperlich und innerlich. Mit jedem Wunsch verliert er eine Erinnerung an seine Welt und an sich selber, jedoch ist er sich dessen noch nicht bewusst.

Bastian unternimmt eine Reise mit Prinzessin Oglamar, dem Helden Hynreck und seinen Freunden in die Silberstadt Amarganth, wo nach Helden gesucht wird, die Atreju helfen sollen den Retter, also Bastian, zu finden (vgl. ebd., 262-265). Bastian war froh, als er das hörte, und nimmt auch an den Kämpfen teil. Er gewinnt und Atreju erkennt ihn sofort (vgl. ebd., 276). So kamen Bastian, Atreju und der Drache Fuchur zusammen und wurden Freunde.

Alles, was Bastian erzählt, wird zur Wirklichkeit. Er fühlt langsam die Macht des Amuletts. Phantásien wurde gerettet und Bastian konnte jetzt nach Hause zurückkehren. Jedoch gefehlt es Bastian in Phantásien, wie auch die Tatsache, dass er dort kein kleiner, pummeliger und ängstlicher Junge mehr ist. Er hatte all das weggewünscht. Für jeden Wunsch hat er aber einen Teil von sich, eine Erinnerung, verloren. Atreju und Fuchur bemerken, dass sich ihr Freund verändert hat und immer zorniger wird. Bastian strebt nach Macht und hasst es von Atreju als ein Kind, das beschützt werden muss, angeschaut zu werden. Bastian distanziert sich immer mehr von seinen Freunden und wünscht sich Dinge, die ihm nicht helfen sollen, nach Hause zu kommen, sondern ihm noch größeres Aufsehen und Macht in Phantásien zukommen sollen (vgl. ebd., 308, 322, 337, 353).

Bastian entscheidet sich zum Elfenbeinturm zu reisen, weil er die Kindliche Kaiserin wieder sehen möchte (vgl. ebd., 325). Seine Gefolgschaft wird dabei immer größer. Wesen aus ganz Phantásien schließen sich der Reise ihres Retters an (vgl. ebd., 331). Bastian wünscht sich etwas sehr gefährliches zu erleben, damit er Atreju zeigen kann, dass er keine Hilfe braucht. Hýkrion, Hýsbald und Hýdorn wurden von der Hexe Xayide, die im Zauberschloss Horok lebt, gefangen genommen. Bastian befreit sie. Die Hexe wirft sich vor Bastian auf den Boden und er nimmt sie auf seine Reise mit. Die Hexe tut so, als ob sie nur das Gute für Bastian möchte, jedoch hetzt sie ihn gegen seine richtigen Freunde auf (vgl. ebd., 346-353).

Die böse Hexe redet Bastian ein, dass Atreju und Fuchur ihm Auryn klauen wollen, weil sie eifersüchtig sind. Atreju und Fuchur wollen jedoch, Bastian Auryn nehmen, um ihn zur Vernunft zu bringen (vgl. ebd., 363).

Bastian erfährt, dass das Mondenkind nicht im Elfenbeinturm ist (vgl. ebd., 379). Er ist bestürzt und möchte sehen, was seine Freunde Atreju und Fuchur machen. Er nimmt den magischen Gürtel, das Geschenk von Xayide, der ihn unsichtbar macht. Bastian erfährt, dass ihm in der Nacht Fuchur und Atreju Auryn wegnehmen wollen (vgl. ebd., 381). Nach Atrejus

nicht gelungenem Einbruch verbannt Bastian Fuchur und Atreju aus seinem Gefolge (vgl. ebd., 384-385).

Im Elfenbeinturm wird Bastian festlich aufgenommen. Xayide redet ihm ein, dass Mondenkind weg ist und dass er jetzt der Kaiser sein sollte. Er entscheidet, sich in 77 Tagen zum Kaiser von Phantásien krönen zu lassen (vgl. ebd., 389). Am Tag der Kaiserkrönung wird der Elfenbeinturm angegriffen. Atreju führt die Truppe von Grünhäutern, Zentauren, Felsenbeißern, Glücksdrachen, Einhörnern und weißen Riesenadlern an (vgl. ebd., 394). Am Ende stehen sich Atreju und Bastian gegenüber. Mit Gewalt reißt Bastian Sikanda aus der Scheide und fügt Atreju eine tiefe Brustwunde zu. Im letzten Augenblick rettet Fuchur seinem Freund Atreju das Leben (vgl. ebd., 396-397).

Bastian verfolgt Atreju und Fuchur und kommt in die Alte Kaiser Stadt. In der Stadt gibt es viele Menschen, die verrückt geworden sind. Das Äffchen Argax erklärt Bastian, dass hier Menschen leben, die nach Phantásien kamen und nicht mehr den Weg zurückfanden. Jeder von ihnen wollte Kaiser werden. Nun aber können sie sich an nichts mehr erinnern. All das erschrak Bastian sehr. Er erfährt, dass er nur noch wenige Wünsche frei hat (vgl. ebd., 403-410).

Bastian kommt zum Änderhaus, wo die Dame Aiuola wohnt, aus der Blumen blühen und Früchte wachsen (vgl. ebd., 429-430). Sie nimmt den Jungen liebevoll auf und verwöhnt ihn. Sie erklärt ihm, dass er, um nach Hause zu kommen, die Wasser des Lebens finden muss (vgl. ebd., 435).

Auf der Suche nach der Quelle gerät Bastian im Gebirge an den Blinden Bergmann Yor. Er fährt jeden Morgen in die Grube Minroud und bringt Tafeln aus Marienglas mit (vgl. ebd., 443-444). Ganz Phantásien steht auf Grundfesten aus vergessenen Träumen, erklärt Yor. All diese Bilder sind vergessene Menschenträume (vgl. ebd., 445-446). Bastian soll seinen vergessenen Traum suchen, weil es sein einziger Weg ist, aus Phantásien raus zu kommen. Als Bastian ein Bild mit einem Mann findet, sehnt er sich nach seinem Vater. Bastian vergisst dann auch seinen eigenen Namen (vgl. ebd., 450).

Auf seinem Weg zur Quelle kommen Fuchur und Atreju zu ihm. Die beiden Jungen stehen sich wortlos gegenüber. Bastian nimmt Auryn und legt es vor Atreju in den Schnee. Alle drei befinden sich dann im Inneren des Amuletts. Vor ihnen liegt ein mächtiger Springquell. Zwei Schlangen, die sich gegenseitig beißen, bewachen es. Sie lassen nur jemanden durch, der seinen eigenen Namen kennt. Atreju sagt, er habe alles für Bastian bewahrt, alle seine Erinnerungen. Das Schlangentor öffnete sich. Bastian geht hindurch und springt ins kristallklare Wasser rein und er weiß wieder, wer er ist und ist voller Freude. Es wurde im klar,

dass das höchste Glück und die größte Freude ist, lieben zu können. Die Wasser fragen Bastian, ob er alle Geschichten, die er ihn Phantásien begonnen hat, auch zu Ende geführt hat, denn wenn nicht, kann er Phantásien nicht verlassen. Atreju übernimmt jetzt diese Aufgabe. Die Freunde verabschieden sich. Bastian befand sich auf einmal in dem gleichen Speicher, wo alles angefangen hat (vgl. ebd., 459-465).

Das Buch war fort. Er klettert aus einem Fenster und geht nach Hause. Sein Vater war außer sich vor Sorge und Freude. Für ihn war Bastian nur eine Nacht weg. Bastian erzählt seinem Vater alles. Danach geht er ins Antiquariat, um sich bei Karl Konrad Koreander für den Diebstahl zu entschuldigen. Der Besitzer des Antiquariats vermisst jedoch keines seiner Bücher, aber er will die Geschichte von Bastian hören. Er erzählt Bastian, er sei selber schon in Phantásien gewesen, sogar mehrmals. Er sagt zu ihm, dass jede wirkliche Geschichte eine unendliche Geschichte sei. Es hängt nur von dem Leser ab, ob er nach Phantásien findet oder nicht (vgl. ebd., 465-475).

3. Kinder– und Jugendliteratur

Allgemein wird *Die unendliche Geschichte* in die Kategorie der Kinder- und Jugendliteratur eingeordnet.[28]

Der Begriff, Kinder- und Jugendliteratur beginnt im achtzehnten Jahrhundert populärer zu werden und man diskutiert noch immer darüber, was man unter diesem Begriff versteht. Nach Doderer (1976, 161ff) zählen Kinderbücher, Jugendbücher, Kinderschrifttum, Jugendschrifttum, Kinderlektüre und Jugendlektüre zu dieser Gattung. Brüggemann (1955, 3) unterscheidet in den 1960er Jahren Jugendliteratur im engeren und im weiteren Sinne. Im engeren Sinn sei Jugendliteratur, die Literatur, die hauptsächlich für die Jugend geschrieben oder publiziert wird. Im weiteren Sinn handelt es sich, um alle Werke, die Jugendliche bis zu ihrem zwanzigsten Lebensjahr in und außerhalb der Schule lesen.

Kinder- und jugendliterarische Bücher und Texte werden meistens für Kinder und Heranwachsende geschrieben. Dazu gehören Märchen, Fabeln, Erzählungen, Romane, Theaterstücke, Sachbücher, Legenden, Mythen und Reime.[29] Historisch gesehen, unterscheidet

[28] http://buchwelt.de/buecher/kinderbuecher/die-unendliche-geschichte-von-michael-ende.html, abgerufen am 13.07.2015.

[29] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/kinder_und_jugendliteratur.html, abgerufen am 13.08.2015.

man zum einen Texte für religiöse oder schulische und gesellschaftliche Erziehung und Bildung und zum anderen belehrende und unterhaltende Formen. Seit der Aufklärung gibt es die moralische Geschichte, im neunzehnten Jahrhundert das Kindergedicht, das Märchen- und das Mädchenbuch. Zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts kam der Umweltroman und nach dem Zweiten Weltkrieg die phantastische Erzählung und die sozialistisch-realistische Kindergeschichte hinzu.[30]

Man könnte sagen, dass es keine endgültige Definition für den Begriff Kinder- und Jugendliteratur gibt. Was ist eigentlich Jugendliteratur: Bücher die nur von Jugendlichen gelesen werden, Bücher, die man in der Schule als Lektüre liest, oder etwas Drittes? Anna Krüger hat sich mit dieser Frage beschäftigt und ist zur folgenden Schlussfolgerung gekommen:

> Jugendliteratur ist Literatur, die von erwachsenen Autoren für Jugendliche geschrieben bzw. bearbeitet worden ist (spezifisch KJL), Erwachsenenliteratur bzw. für keine bestimmte Adressatengruppe verfasste Literatur, die unter anderem auch von Jugendlichen rezipiert werden kann (KJL im weiteren Sinne), Literatur, die von Jugendlichen für Jugendliche bzw. für keine spezifische Adressatengruppe geschrieben wurde (Krüger 1981, 14-15).

Bücher, die sich mit Problemen des Erwachsenwerdens beschäftigen oder phantasievoll und märchenhaft geschrieben worden sind, werden oft als Jugendliteratur bezeichnet, doch das heißt nicht, dass solche Bücher auch von Erwachsenen nicht gerne gelesen werden.

> Zusammenfassend kann gesagt werden: es gibt ebenso wenig „Jugendliteratur“, wie es „Erwachsenenliteratur“ gibt. Es gibt Literatur, und diese Literatur wird von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gelesen. Oft ist diese Literatur identisch, oft wird sie überwiegend von Jugendlichen oder überwiegend von Erwachsenen gelesen. (Ebd.)

Das sieht man auch am Beispiel des Romans *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende. Der Roman wird in die Kategorie der Kinder- und Jugendliteratur eingerechnet, doch das verringert nicht die Zahl der Erwachsenenleser, die dieses Buch genauso gerne in die Hand nehmen wie die Jugendlichen.

Michael Ende meinte aber zu dieser Kategorisierung *Der unendlichen Geschichte*, dass er „nicht für Kinder schreibe. So wenig, wie Marc Chagall für Kinder malt, obwohl seine Malerei oft kindlich aussieht. Er schreibe für „das Kind in uns allen“, das schöpferisch ist und fähig, Schicksal zu erleben.“ (Vgl. Hocke 2009, 126) Es stellt sich die Frage, muss man überhaupt so streng zwischen Büchern für Kinder und Büchern für Erwachsene trennen? Bastian findet *Die unendliche Geschichte* in einem Antiquariat, wo es nach den Wörtern des

[30] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/kinder_und_jugendliteratur.html, abgerufen am 13.08.2015.

Besitzers Koreander gar keine Bücher für Kinder gibt. Er hat sich sogar selbst in dieses Buch vertieft, als Bastian in seinen Laden stürzt (vgl. Ende 2014, 6-7).

3.1. Phantastische Kinder- und Jugendliteratur

3.1.1. Entstehung und Definition des Begriffs

Phantastische Literatur gibt es, seitdem die Menschen sich selbst erfundene Geschichten erzählen. Diese, meistens mündlich übertragenen Geschichten, waren voll von Übernatürlichem, Unwirklichem oder unerklärlich Wunderbarem und Unheimlichem. Wesen mit übermenschlichen Fähigkeiten wie Hexen, Teufel und Götter gehören zu solchen Geschichten. Es handelt sich dabei um Märchen, Mythen und Sagen.[31]

In der Romantik waren Märchen das Vorbild für das Kunstmärchen. Die romantischen Kunstmärchen ereignen sich jedoch in der Wirklichkeit und nicht in einer erfundenen Welt wie die Märchen. Dabei gelangen Kunstmärchen von der Wirklichkeit aus ins Unheimliche und Übernatürliche hinüber oder lassen in der Alltagswelt phantastische Wesen oder Gegenstände auftreten.[32] In Endes Werk ist dieses romantische Merkmal sichtbar: In der Rahmenhandlung kommt eine reale Welt vor, aus der ein Junge in eine phantastische Welt entflieht.

Die Romantik wird heute als Ursprung der phantastischen Erzählung gesehen. Der Grund dafür ist die Verbindung von realistischen und phantastischen Elementen. E.T.A. Hoffmann und seine phantastischen Kunstmärchen beeinflussten spätere Autoren in Deutschland, Frankreich, England und den USA, so auch Michael Ende.[33]

Die phantastische Literatur geriet in Deutschland bis zur Nachkriegszeit in Vergessenheit. Erst in den fünfziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts gibt es wieder phantastische Werke, zu welchen u.a. auch Michael Endes *Jim Knopf und der Lokomotivführer* gehören.[34]

Anna Krüger macht in ihrem Werk *Das Buch – Gefährte eurer Kinder* aus dem Jahre 1954 auf die Tatsache aufmerksam, dass sich eine neue und besondere Art der Erzählung für Kinder und Jugendliche entwickelt hat. Sie nannte sie „phantastische Abenteuergeschichten" (vgl. Krüger 1954, 21). Es gibt in solchen Geschichten Märchenmotive, doch diese

[31] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 13.07.2015.
[32] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 13.07.2015.
[33] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 13.07.2015.
[34] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 13.07.2015

Abenteuergeschichten entsprechen nicht dem herkömmlichen Märchen. „Wunder würden in phantastischen Abenteuergeschichten nur auf Einen, oder eine sehr kleine Gruppe von Menschen wirken, was jene Personen erstaunt und verwundert, da sich das märchenhafte Ereignis deutlich von ihrer Wirklichkeit abhebt“ (ebd.). Ruth Koch (1959, 55) prägte den heutigen Namen „phantastische Erzählung“ in ihrem Aufsatz "Phantastische Erzählungen für Kinder, Untersuchungen zu ihrer Wertung und zur Charakteristik ihrer Gattung".

Ende der 1970er Jahre definiert Tzvetan Todorov das Phantastische als „Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenübersieht, das den Anschein des Übernatürlichen hat“ (Todorov 1992, 26). „Das Phantastische ist gekennzeichnet durch das brutale Eindringen des Mysteriums in den Bereich des wirklichen Lebens“ (ebd., 27). Laut Todorov bedingen drei Tatsachen die Phantastik: Eine real erscheinende Welt, die Unschlüssigkeit darüber, ob das märchenhafte Ereignis natürlich oder übernatürlich ist, und eine bestimmte Haltung des Lesers gegenüber dem Text (vgl. ebd., 26). Denn sobald die Unschlüssigkeit durch eine Erklärung der realen Gedankenwelt gedeutet werden kann, kann der Text dem Unheimlichen zugeordnet werden. Wird hingegen das Unschlüssige durch neue Naturgesetze anerkannt, entspricht es dem Wunderbaren. Phantastisch sind demnach nur jene Texte, die die Ambiguität bis über den Schluss hinaus aufrechterhalten. Die Phantastik führt also ein Leben zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen. Das Phantastische liegt im Moment dieser Ungewissheit. Der Leser entschließt sich für die eine oder die andere Antwort und verlässt somit das phantastische und dringt in das Unheimliche oder in das Wunderbare ein (vgl. ebd., 25ff).

In Klaus Doderers *KJL-Lexikon* wird die Phantastik als eine der Gattungen in der Kinder- und Jugendliteratur beschrieben. In der Phantastik treten neben realistischen auch phantastische Elemente auf, und zwar in Form phantastischer Welten, Begebenheiten, Figuren oder Requisiten (Doderer 1978, 37).

Es gibt drei Hauptversionen der phantastischen Erzählung. Bei der ersten Version spielt die Geschichte in der realen Welt. In dieser Welt gibt es phantastische Wesen und/oder Gegenstände oder Helden, die phantastische Fähigkeiten haben. Die zweite Version ist, wo die reale und die phantastische Welt nebeneinander existieren. Die phantastische Welt wird durch „Umsteigepunkte“ betreten, wie z.B. Türen, Träume, Bücher. Dabei ist die phantastische Welt meistens von der realen Welt in irgendeiner Weise abhängig und muss gerettet werden. Bei der

dritten Version spielt die ganze Geschichte in der phantastischen Welt, in der nur die der Geschichte eigenen Bewohner und Gesetzmäßigkeiten gelten.[35]

Endes Roman *Die unendliche Geschichte* gehört anhand dieser Einstufung in die zweite Kategorie. Es gibt zwei Welten, eine reale, wo Bastian lebt und eine phantastische Welt namens Phantásien. Beide Welten existieren nebeneinander, wobei es auch zu Verschmelzungen beider Welten kommt. Die Hauptfigur Bastian Balthasar Bux kommt sogar durch einen „Umsteigepunkt" in die phantastische Welt, nämlich mittels eines Buches. Bastian hat die Aufgabe, Phantásien zu retten und zu heilen. Er kehrt auch wieder in die reale Welt zurück mit der Aufgabe auch diese, seine reale Welt, zu heilen. Hier sieht man, dass die beiden Welten voneinander abhängig sind. Für Ende sollte die phantastische Literatur einen neuen Blick auf die Realität öffnen (vgl. Hocke 2009, 166). Die Innenwelt, Phantásien, sollte keine Alternative zur Realität darstellen, sondern deren Ergänzung (vgl. ebd., 166).

In *Der unendlichen Geschichte* liest also Bastian Balthasar Bux in einer realen Welt das phantastische Buch *Die unendliche Geschichte*, dessen Teil er später selber wird und genauso muss er später wieder in seine Welt, zu seinem Vater, zurückkehren. Die Geschichte beginnt und endet in der Realität.

Gerhard Haas (1984, 281) ordnet die Phantastik der 1970er und 1980er Jahre in vier Themenbereiche unter. Im ersten Themenbereich verweist die Phantastik auf politisch-gesellschaftliche Verhältnisse (wie z.B. in Günther Herburgers Werk *Birne kann alles*). Beim zweiten geht es um Phantastik, die entwicklungs- und tiefenpsychologische Prozesse spiegelt (wie z.B. in Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte*). Beim dritten dient Phantastik als Verweis auf die Welt des Numinosen und Religiösen (wie z.B. in Astrid Lindgrens Werk *Die Brüder Löwenherz)*. Beim vierten gilt Phantastik als Schaffung eines Kreativität freisetzenden Spielraums (wie z.B. in Paul Maars Werk *Eine Woche voller Samstage*).

Lucia Binder (1969, 77) macht auf ein wichtiges Element des Werkes *Die unendliche Geschichte* aufmerksam. Sie kritisiert das Verlorengehen der Phantasie und Magie im Leben der Erwachsenen: "Die phantastischen Erzählungen schöpfen aus der Welt des Kindes, die sie im Gegensatz zur Welt der Erwachsenen mit liebevollem Verständnis schildern: Das Wunderbare, das immer wieder lockt, die fröhliche Unbekümmertheit, die den Erwachsenen verloren geht". Genau das kritisiert und thematisiert auch Michael Ende in seinem Roman *Die unendliche Geschichte.*

[35] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 13.07.2015.

Im deutschsprachigen Raum wird also die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ab Mitte der fünfziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts immer begeisterter aufgenommen. In den siebziger und achtziger Jahren spielt dabei, wie schon erwähnt, neben J.R.R. Tolkien auch Michael Ende eine entscheidende Rolle.

Es gibt viele Versuche der Begriffsbestimmung und Definition der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Dennoch gibt es Berührungspunkte und Merkmale, die den meisten gemeinsam sind. Immer gibt es phantastische Wesen, phantastische Orte und/oder phantastische Gegenstände. Entweder kommen sie in der realen Welt oder in einer phantastischen Welt vor. Die phantastische Literatur weist immer wunderbare und unheimliche Elemente auf. In einer solchen Literatur passieren immer Dinge, die in unserem echten Leben nicht passieren könnten.

3.1.2. Themen, Motive und Merkmale der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur

Die Themen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur sind vielfältig, jedoch gibt es bestimmte Schwerpunkte, die in solchen Werken vorkommen und thematisiert werden. Eines davon ist die phantastische Reise. Sie spielt eine große Rolle in der phantastischen Literatur. Dabei unterscheidet man zwei Arten von Erzählungen, die eine, welche die Reise an sich betont, und die, welche den Reisenden in den Mittelpunkt setzt, wie z.B. eine Reise in eine andere Zeit, Welt oder zu sich selbst. Es kann auch sein, dass sich diese zwei Arten überlappen.[36] Oft ist der Reisende ein Kind oder ein Jugendlicher, der durch diese Reise reift, was auch bei Bastian Balthasar Bux passiert. Diese Reise in die parallele Welt geschieht anhand verschiedener magischer Gegenstände, wie es z.B. in *Der unendlichen Geschichte* ein Buch ist, aber auch anhand von Träumen, technischen Gegenständen oder sogar Türen.

Wichtig sind auch die Wesen, die in einem phantastischen Werk vorkommen. Dabei kann es sich um verschiedenste Kreaturen oder Gegenstände handeln. Mythologische Wesen, sprechende Tiere oder lebendige Gegenstände, Geister, Vampire, Hexen, Elfen, Zwerge oder sogar phantastische Neubildungen, wie es zum Beispiel Michael Ende tat. In *Der unendlichen Geschichte* gibt es sehr viele mythische Wesen und magische Gegenstände. Alle Tiere, die im Werk vorkommen, sind sprechende Tiere. Die besten Beispiele dafür wären Atrejus Pferd Atrax und der Löwe Graograman aus der Wüste Goab (vgl. Ende 2014, 235). Das magische

[36] http://suite101.de/article/motive-der-phantastischen-kjl-a45367#.Vc0Cl_mqqko, abgerufen am 13.08.2015.

Schwert Sikanda (vgl. ebd., 246) hat einen eigenen Willen und könnte so als lebendig eingestuft werden. Der Zentaur Cairon (vgl. ebd., 41) und der Glücksdrache Fuchur (vgl. ebd., 77) sind konkrete Beispiele für mythische Wesen. Immer wieder werden Vampire, Geister und Hexen erwähnt. Eine Hexe hat sogar eine ganz wichtige Rolle in der Geschichte, die im Kapitel über den Inhalt des Werkes erklärt wurde. Es handelt sich um die böse Hexe Xayide (vgl. ebd., 349).

Ein weiteres wichtiges Element besteht darin, dass oft phantastische Wesen mit dem Reisenden, dem Kind, dem menschlichen Wesen, befreundet sind, wobei es sich meistens um die guten Wesen der phantastischen Welt handelt. Das ist auch in Michael Endes Werk sichtbar. Bastian freundet sich mit Atreju und Fuchur an (vgl. ebd., 276), die phantastische Wesen sind. Bastian geriet jedoch auch in Konflikt mit manchen Wesen aus Phantásien, z.B. mit der Hexe Xayide (vgl. ebd., 350) und dem Werwolf Gmork (vgl. ebd., 165). Hiermit kommen wir zu dem Motiv von Gut und Böse, Licht und Dunkelheit. Eines kann ohne das andere nicht existieren, denn wie würde man wissen, was Gut und was Böse ist, wenn es nur das eine gäbe. So gibt es im Werk auch neben dem Guten auch das Böse. Dabei handelt es sich nicht nur um die konkreten Eigenschaften der Wesen Phantásiens, sondern auch um die übertragenen wie Narzissmus, Materialismus, Lüge, Hass und Eifersucht bzw. Liebe, Freundschaft, Vergeben, Vertrauen und Hilfsbereitschaft.

Weitere Elemente wären das Geheimnisvolle, das Wortspiel, die Ironie, das Komische, das reine Herz der Kinder, das Anderssein, die Leidenschaft für Bücher und Magie, Mythologie und Symbolismus.

In Endes Werk selber ist vieles geheimnisvoll: das Buch, welches Bastian liest, sowie die Kindliche Kaiserin und ihr Dasein. Weiterhin sind auch Bastians Weg der Wünsche und das Amulett Auryn geheimnisvoll. Nur das Geheimnisvolle ist schön, meint Ende (vgl. Hocke 2009, 95). Es gibt auch Wortspiele, besonders im Teil, wo Atreju bei dem Südlichen Orakel ist und mit Uyulala in Reimen spricht (vgl. Ende 2014, 119ff). Im Buch gibt es sogar ein Rätsel (vgl. ebd., 290).

Die Ironie und das Komische kommt in den Acharai, später Clown-Motten, zusammen (vgl. ebd., 303ff). Sie sind Geschöpfe die nur fies lachen und alle Worte, welche sie aussprechen, vermischen (vgl. ebd., 316).

Bastian ist das Beispiel für das Anderssein, er sieht nicht wie ein Held aus, sondern er ist pummelig, ängstlich, x-beinig, mag jedoch gern lesen und Geschichten erfinden, was keiner seiner Mitschüler macht. Bastian ist ein Sonderling. Seine wichtigsten Charakteristika sind die Verträumtheit und Sensibilität, was nicht gerade zum klassischen Heldentyp passt, der stark und ohne Furcht sein sollte. Im Buch gibt es aber auch typische Heldenmotive. Atreju ist stark,

mutig und klug. Er geht auf eine „Quest“, eine sogenannte Heldenreise. Er hat eine Aufgabe und erlebt viele Abenteuer. Atreju ist alles, was Bastian nicht ist. Atreju ist meiner Meinung nach die Erfüllung von Bastians Wunsch, wie er gerne leben würde, also gewissermaßen sein Alter Ego.

Die Vorstellung vom reinen Herz der Kinder wird nicht nur an Bastian dargestellt, sondern auch an Atreju, der, als es darauf ankam, für seinen Freund Bastian da war. Er übernahm die Last der Geschichten, die Bastian in Phantásien angefangen hat, aber nicht zu Ende brachte (vgl. ebd., 464-465).

3.1.3. Funktion der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur

Die phantastische Literatur entspricht allgemein der Sichtweise des Kindes, deshalb kann sie Kindern gut die Wirklichkeit erklären. Solche Literatur unterstützt und fördert die Phantasietätigkeit des Lesers,[37] denn die „Phantasie ist eine Fähigkeit, über die jeder Mensch verfügt, natürlich mit Unterschieden in der Intensität, Umgang und Qualität“ (Maier 1976, 32). Phantasie spielt eine sehr wichtige Rolle bei Bastian Balthasar Bux, sogar das Land, in welches er untertaucht, heißt Phantásien. Bei der Phantasie handelt es sich um:

> die Fähigkeit, vorhandene Wahrnehmungen, Erfahrungen, Vorstellungen zu neuen Bewusstseinsgebilden, sogenannten Phantasievorstellungen umzuwandeln. Der Mensch vermag sich etwas „vorzustellen“, „auszumalen“, ‚ein-zu-bilden“, was er in dieser Form bisher noch nicht wirklich wahrgenommen oder erlebt hat. (Maier 1976, 32-33)

Bastian geschehen gerade diese Phantasievorstellungen, während er das Buch *Die unendliche Geschichte* liest. „Lektüre und Lebenserfahrung sollen Bastian zu einem Menschen reifen lassen, der sich und sein Schicksal annimmt“ (Hohlbein 1997, 31). Diesen Prozess der Reife erkennt man an Bastian als er seine Angst überwindet und „Mondenkind“ ruft (vgl. Ende 2014, 211). Dabei gelangt er in die Welt von Phantásien. Am Ende der Geschichte sieht man die Ergebnisse von Bastians Entwicklung. Bastian erkennt, dass das höchste Gut die Möglichkeit zu lieben ist. Er öffnet sein Herz für Liebe, Freundschaft, Verständnis und Vergebung. Er findet sich selber, heilt Phantásien und ist bereit, seine eigene Welt gesund zu machen.

[37] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 14.07.2015.

Die phantastische Literatur bietet den jungen oder junggebliebenen Lesern die Möglichkeit, unterschiedliche Erfahrungen zu sammeln und zu erkennen, dass die Welt weiter reicht, als unser Wissen es vorgibt. Sie kann schon bekannte Sichtweisen durchbrechen:

> Phantastische Literatur stellt eine Möglichkeit der Befreiung von den Zwängen eines in rationaler Denkweise erstarrten Bewusstseins dar. In diesem Sinne ist sie Protest und Hilfe bei der Auffindung von Alternativen, weniger im strikt inhaltlichen als vielmehr in einem funktionellen Sinn. (Haas 1984, 281)

Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur unterstützt auch die Leselust, das Anderssein, das Wunderbare, die Vorstellungskraft, Empathie und die Leidenschaften. All das ist wichtig, um sich in der gegenwärtigen Welt nicht in der Masse zu verlieren und in ihr abzusinken. Besonders das Motiv des Andersseins kann den Lesern zeigen, dass man sich für seine Interessen und Leidenschaften nicht schämen soll und dass das Aussehen einer Person nicht das Wichtigste an ihr ist. Die Empathie ist eines der Merkmale am Menschen, die man immer mehr vermisst. Niemand fühlt mit dem anderem mehr mit. Nur das eigene ist wichtig, alles andere sieht und bemerkt man nicht. Das macht unsere Welt und unser eigenes Phantásien krank. Deshalb ist das Lesen von solchen Büchern wie Endes Roman *Die unendliche Geschichte* wichtig, denn es trägt dazu bei, dass man bei den jungen Lesern ihr Gefühl der Empathie entwickelt und steigert.

Der Leser lernt oft mit der Figur mit, freut sich und leidet mit ihr zusammen, er wächst in seiner Person durch das Lesen. Genauso wie Bastian im Werk in seiner Person wächst. Bei Bastian ist der Fall, dass er sich mit sich selbst auseinandersetzt, zwischen Gut und Böse entscheidet und als veränderter Mensch nach Hause kommt.

In der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur werden alltägliche Erfahrungen von Kindern bearbeitet, welche der Schriftsteller in ein phantastisches Erzählen einpackt. Wie bisher gezeigt, werden in Endes Roman Probleme der Heranwachsenden bearbeitet, wie beispielsweise Konflikte mit Mitschülern, Familienbeziehungen, Freundschaft, Angst und Wünsche.

Spannung, Abenteuer und fremde Orte motivieren den Leser weiter zu lesen. An diesen Elementen fehlt es in *Der unendlichen Geschichte* keineswegs. Sichtbar sind sie vom Anfang an, als Bastian das Buch aus dem Antiquariat klaut, bis zu Atrejus und dann auch Bastians Abenteuern. Alles ist voller Spannung. Auf diese Weise wird die Lesekultur schon bei den jungen Kindern entwickelt, was heute leider immer weniger der Fall ist. Das ist sehr schade, denn Bücher können so schön und belehrend sein. Sie öffnen und zeigen uns unser eigenes Phantásien.

Phantastische Literatur kann also Wissen, Information und pädagogische Intentionen vermitteln, sie dient dem Wachstum der Persönlichkeit, sie kann innere Kämpfe des Lesers zu überwinden helfen. Die phantastische Literatur kann Anstöße zur Wirklichkeitsveränderung geben.

> Die wesentliche Aussage des Romans liegt darin, dass durch das Träumen und das Eintauchen eines Menschen in eine Fantasiewelt Ideen und Gedanken entstehen, die in die Wirklichkeit übertragen werden können, indem sie in der Realität die Augen für die „Wunder und Geheimnisse im Alltäglichen" öffnen.[38]

Phantastik kann auch eine Flucht aus der Wirklichkeit bieten. Sie gibt die Möglichkeit sich in eine phantastische Welt hineinzuträumen.[39] Der phantastischen Literatur wird also oft der Eskapismus vorgeworfen, jedoch erblicke ich in Endes Roman *Die unendliche Geschichte* gerade ein Gegenteil zur Wirklichkeitsflucht. Ende wollte seine Leser nie „zu etwas kriegen", so auch nicht zur Flucht aus der Außenwelt. Er möchte seine Leser zum Reisen nach Phantásien animieren (vgl. Hocke 2209, 78), weil für ihn Innen- und Außenwelt eng verbunden sind. Man kann die Probleme der einen Welt nicht lösen, indem man die andere ignoriert (vgl. ebd., 79).

3.2. Der Bildungsroman

Der Bildungsroman ist eine Romangattung, die in der literarischen Epoche der Aufklärung entstanden ist. Der Begriff des Bildungsromans wurde von Johann Carl Simon Morgenstern geprägt.[40] Das Hauptthema ist der Entwicklungsprozess eines, meist jungen Helden, welcher in einem Idealfall das Ideal eines gebildeten Menschen erreicht.[41] Ein Bildungsroman zeigt also einen meist jungen Menschen in seiner inneren Entwicklung, in seiner Bildung und in der Entwicklung seiner Persönlichkeit dar. Der Protagonist setzt sich dabei mit verschiedenen Weltbereichen auseinander. Es geht hier um die Selbstfindung und Selbstverwirklichung, um die Wahrnehmung der Chancen sowie um die Entfaltung der eigenen Fähigkeiten. Das meiste spielt sich in der Jugendzeit des Helden ab, obwohl die erzählte Zeit auch mehrere Jahrzehnte dauern kann.[42]

> Dieser Bildungsgang, gesehen als gesetzmäßiger Prozess, als Entelechie, führt über Erlebnisse der Freundschaft und Liebe, über Krisen und Kämpfe mit den Realitäten der Welt zur Entfaltung der

[38] http://www.xtec.cat/~jsegarra/llenguaalemanya/comprensiolectora/llibresenpdf.htm, abgerufen am 11.06.2015.
[39] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html, abgerufen am 14.07.2015.
[40] https://deliteratur.wordpress.com/2010/06/16/bildungsroman/, abgerufen am 15.07.2015.
[41] https://deliteratur.wordpress.com/2010/06/16/bildungsroman/, abgerufen am 15.07.2015.
[42] https://deliteratur.wordpress.com/2010/06/16/bildungsroman/, abgerufen am 15.07.2015.

> natürlichen, geistlichen Anlagen, zur Überwindung eines jugendlichen Subjektivismus, zur Klarheit des Bewusstseins. (Schweikle 1990, 55)

Der Held eines Bildungsromans, in unserem Falle Bastian Balthasar Bux, ist zunächst seiner Umwelt direkt entgegengesetzt. Er hat Probleme in der Schule (vgl. Ende 2014, 9, 61), seine Mitschüler machen sich immer wieder lustig über ihn (vgl. ebd., 8), er hat gar keine Freunde (vgl. ebd., 10), das Verhältnis zum Vater ist kalt (vgl. ebd., 10, 39), seine Mutter ist verstorben (vgl. ebd., 10). Man könnte sagen, dass er in allen Segmenten des Lebens Probleme hat. All das passiert, weil er nicht in das ideale Schema der Gesellschaft passt. Er ist kein gewöhnlicher und einfacher Junge: Bastian ist pummelig, klein und ängstlich (vgl. ebd., 7-10), weshalb er von seinen Mitschülern gehänselt und oft verhauen wird (vgl. ebd., 8). Doch in seinem Kopf spielen sich verschiedene wunderbare und magische Geschichten ab. Er ist ein Junge mit glühender Phantasie. Er erfindet selber Geschichten und erzählt die Geschichten meist sich selbst (vgl. ebd., 10), weswegen er auch Probleme mit den anderen Kindern in und außerhalb der Schule hat. Dabei sehnt sich sein Herz nach Liebe und Verständnis (vgl. ebd., 38-40).

Während er noch jung und naiv ist, steht dem Protagonisten eines Bildungsromans eine ablehnende realistische Welt entgegen, in der nur Weniges nach seinen Vorstellungen abläuft. Gerade so erlebt die realistische Welt auch Bastian, weil er in ihr nicht er selbst sein kann, ohne in Konflikte mit seiner Umgebung zu geraten. Er versteht nicht, wie die Menschen in seiner Umgebung ohne Phantasie und Freude durch ihr Leben gehen können. In so einer Welt fühlt er sich einfach nicht wohl. Die Folgen einer solchen Welt sind Unverständnis und Ablehnung, was auch bei Bastian der Fall ist. Deswegen bricht er aus der Wirklichkeit aus und flüchtet in die Welt der Phantasie, wo auch seine eigentliche Entwicklung anfängt.

Ein weiteres Merkmal des Bildungsromans sind Rückblicke, Erinnerungen und Reflexionen des Helden, die ihn unter anderem auch zur Klarheit bringen.[43] Schon am Anfang, wo Bastian *Die unendliche Geschichte* zu lesen beginnt, erinnert er sich an das Sterben seiner Mutter und an seinen Vater, der seit dem Tod seiner Mutter nur arbeitet (vgl. ebd., 38-39). Während des Lesens erinnert er sich auch an ein kleines Mädchen. Sie war die einzige Person, welcher er seine Geschichten erzählte, bis das Mädchen in ein Landesschulheim gebracht wurde (vgl. ebd., 152-153).

Die unendliche Geschichte ist demzufolge auch als ein Bildungsroman zu verstehen. Die Merkmale sind deutlich: Die Hauptgestallt ist ein Junge, der sich zu Beginn der Handlung

[43] https://deliteratur.wordpress.com/2010/06/16/bildungsroman/, abgerufen am 13.08.2015.

der Realität entgegensetzt und mit der eigenen unzufrieden ist. Dies wird zum inneren Anlass, um aus der realen Welt in die Welt von Phantásien überzugehen, wo dann der Reifeprozess Bastians als Hauptgestallt stattfindet, der dann durch Erinnerungen und Rückblenden auf die reale Welt untermauert wird.

4. Die mythologische und symbolische Schicht *Der unendlichen Geschichte*

4.1. Mythologie

In diesem Teil der Arbeit geht es um die magischen und mythischen Kreaturen, Orte und Gegenstände aus dem Roman *Die unendliche Geschichte*. Es werden die Begriffe Mythologie und Symbolik erklärt und die magischen und mythischen Kreaturen und Gegenstände aufgezählt und erläutert.

Mythologie ist die Gesamtheit der Mythen, Sagen und Überlieferungen. Mythologie ist auch die Beschäftigung mit Mythen, Sagen und Überlieferungen auf eine wissenschaftliche Art und Weise.[44]

Das altgriechische Wort „Mythologie" bedeutet Erzählen von Götter- und Sagengeschichten.[45] So kann man die Mythologie im Allgemeinen als „Götterlehre" der frühsten Menschheit bezeichnen. Es handelt sich um eine Lehre, welche die zum Teil noch geltenden Religionen verschiedenster Völker an den verschiedensten Orten seit der Urzeit umfasst.[46]

Der Mythos ist eine Überlieferung, überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o. Ä. aus der Vorzeit eines Volkes.[47] Ein Mythos befasst sich besonders mit Göttern, Dämonen, der Entstehung der Welt und der Erschaffung der Menschen.[48] Ein Mythos kann auch eine Person, Sache, Begebenheit sein, die aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus glorifiziert wird und legendären Charakter hat."[49]

Der Begriff leitet sich vom altgriechischen *μῦθος* ab, was Erzählung, Rede, Wort, Laut, sagenhafte Geschichte bedeutet. [50] Es handelt sich um eine sagenhafte Erzählung, die mündlich

[44] http://www.griechische-sagen.de/Was_ist_Mythologie.html, abgerufen am 21.06.2015.
[45] http://www.vollmer-mythologie.de/einleitung/, abgerufen am 21.06.2015.
[46] http://www.vollmer-mythologie.de/einleitung/, abgerufen am 21.06.2015.
[47] http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos, abgerufen am 21.06.2015.
[48] http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos, abgerufen am 21.06.2015.
[49] http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos, abgerufen am 21.06.2015.
[50] http://wortwuchs.net/mythos/, abgerufen am 22.06.2015.

weitergegeben wurde, mit der Menschen und Kulturen ihr Weltverständnis zum Ausdruck bringen.[51]

In *Der unendlichen Geschichte* gibt es viele Bezüge auf verschiedene Epochen und Kulturen (vgl. Hocke 2009, 45).[52] Beispiele aus der Antike wären das Südliche Orakel, welches Ratschläge gibt, wie das Orakel von Delphi. Der Eingang wird von Sphingen bewacht, die ebenfalls aus der antiken Mythologie stammen. In der Ödipus-Sage sitzt eine Sphinx (Sofoklo 2000, 32) an der Straße nach Theben und stellt jedem Passanten ein unlösbares Rätsel (vgl. ebd.). Ödipus löst das Rätsel und befreit die Stadt von der Plage. Atreju muss keine Rätsel lösen, jedoch ist die Frage, wen die Sphingen vorbeigehen lassen, selbst ein Rätsel (vgl. Ende 2014, 104.). Der Zentaur Cairon, die Sirenen und Pegasus, das geflügelte Pferd, gehören auch zur antiken Mythologie. Ende greift gerne auch auf die *Odyssee* zurück (vgl. ebd., 46). Xayide trägt Züge der Zauberin Kirke aus Homers Werk (vgl. Homer 2003, 184). Bastians Besuch im Bergwerk der Bilder erinnert an Odysseus Fahrt in die Unterwelt, wo Odysseus das Bild seiner Mutter sieht (vgl. ebd., 199). Bastians findet in der Unterwelt auch das Bild seines Vaters (vgl. Ende 2014, 450).

Das Ritterturnier in Amarganth ist eine Anspielung auf das Mittelalter (vgl. Hocke 2009, 46). Der Held Hynreck ist ein Ritter, wie aus dem Bilderbuch. Er ist in die Prinzessin Oglamar verliebt und muss sie aus der Macht des Drachen Smärg befreien (vgl. ebd.). Atreju, der Held der großen Queste, trägt Züge des mittelalterlichen Parzival.[53] Auch das Schwert Sikanda hat ein mittelalterliches Vorbild, das bekannte Schwert des König Artur, Excalibur[54] (vgl. ebd., 47).

Michael Ende interessierte sich auch für die fernöstliche Philosophie und Religion, so gibt es auch im Werk diesbezügliche Einflüsse. Das Ohne-Schlüssel-Tor ist ein Motiv aus der fernöstlichen Mythologie (vgl. Hocke 2009, 49). Drachen kommen aus der chinesischen Mythologie, was besonders deutlich bei dem Glücksdrachen Fuchur ist, denn Drachen sind in China ein Symbol des Glücks (vgl. ebd.). Ein weiteres Motiv wäre das Mandala, das in Form des Labyrinths und des Elfenbeinturms erscheint und in dessen Zentrum die Kindliche Kaiserin, wie eine fernöstliche Götterfigur sitzt (vgl. ebd., 50).

---

51 http://wortwuchs.net/mythos/, abgerufen am 22.06.2015.

52 Mehr zu den literaturanalytischen Ansätzen in Bezug auf die Mythenpoetik vgl. Solar 1988.

53 http://www.mythentor.de/kelten/parzival.htm, abgerufen am 03.09.2015.

54 http://www.mythentor.de/kelten/artus6.htm, abgerufen am 03.09.2015.

4.2. Symbolik

Man begegnet Symbolen jeden Tag: von Verkehrsschildern, Firmenlogos, Marken, Umweltzeichen, Friedenszeichen bis zu Pfeilen, gesenkten oder gehobenen Daumen und den heute immer populärer werdenden Emoticons. Diese Symbole haben etwas Gemeinsames. Alle zeigen einen bestimmten Gegenstand, Sachverhalt, eine Handlung oder einen Begriff, jedoch stehen sie auch für einen abstrakten Inhalt, so auch in der Literatur.[55]

Der Begriff Symbol kommt aus dem altgriechischen Wort σύμβολον dessen Bedeutung Erkennungszeichen, Sinnbild, Zeichen ist.[56] Ein Symbol ist daher ein bildkräftiges Zeichen, das für eine Idee, Handlung, ein Ereignis oder geistige Atmosphäre steht. Symbole sind nur denjenigen verständlich, die wissen, was sie bedeuten oder repräsentieren, oder die aufgrund ihrer kulturellen Prägung die mögliche Bedeutung assoziieren können, weil an den Symbolen das wichtigste deren übertragener Sinn ist, den man ohne kulturelle Vorkenntnisse schwer erahnen kann.

Es gibt verschiedene Arten von Symbolen. Es gibt Symbole, bei welchen die Bedeutung schon aus dem Bild heraus erkennbar ist. Solche Symbole nennt man Ikons.[57] Beispiel dafür wären die stilisierten Männlein und Weiblein auf Toilettentüren. Ein Index ist ein Zeichen, dass mittels kausaler Schlüsse interpretiert wird.[58] Beispiel dafür wäre Rauch, wobei man weiß, dass es irgendwo Feuer gibt. Dann gibt es noch Zeichen, die gelernt werden müssen und die nicht durchs Nachdenken erschlossen werden können. Beispiel dafür wäre das Zeichen für Radioaktivität.

In der Literatur werden Symbole oft benutzt. Nach Weller und Warren wird der Symbol „im Sinne eines Gegenstandes gebraucht, der sich auf einen anderen Gegenstand bezieht, der aber auch als Gegenstand selbst, als Darstellung, Aufmerksamkeit beansprucht“ (Wellek/Warren 1972, 201). Es handelt sich dabei um eine seitens des Autors beabsichtigte Übertragung von abstrakten Begriffen auf Gegenstände aus der Wirklichkeit, die dann für diese Begriffe im literarischen Werk repräsentativ stehen (vgl. ebd.). Man darf in literarischen Werken die Symbole nicht mit der Metapher verwechseln, bei denen es um einmalig verwendete sprachliche Ausdrücke handelt, die anstelle des wörtlich Gemeinten gebraucht werden (Peil 2004, 176).

---

55 http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/symbol.html, abgerufen am 13.08.2015.
56 http://www.duden.de/rechtschreibung/Symbol, abgerufen am 22.06.2015.
57 https://www.mediensprache.net/de/medienanalyse/semiotik/zeichentypen/, abgerufen am 07.09.2015.
58 https://www.mediensprache.net/de/medienanalyse/semiotik/zeichentypen abgerufen am 07.09.2015.

Wichtig ist dabei zu erwähnen ist, dass Symbole in der Welt der Literatur nur selten mit eindeutigen Bedeutungen verknüpft werden, es gibt häufig mehrere Interpretationsmöglichkeiten, wobei der Leser eine wichtige Rolle spielt.[59] Symbole sind ein beliebtes Mittel, dem Dargestellten eine tiefere, mehrschichtige Bedeutung zu geben. Die Benutzung von Symbolen dient auch der Poetisierung des Textes. Es müssen nicht immer schon vorhandene Symbole verwendet werden. Der Autor entwickelt auch eigene Symbole, indem er Gegenstände oder Sachverhalte mit Bedeutung füllt.[60]

Das Leitsymbol *Der unendlichen Geschichte* ist Auryn (vgl. Hocke 2009, 200), weil es der Schlüssel für Bastians Reise durch Phantásien ist und auch sein einziger Ausgang zurück in die reale Welt. Auryn ist durch den ganzen Roman anwesend und wird von allen Bewohnern Phantásiens respektiert (vgl. Ende 2014, 41-42). Es tritt in Form eines Amuletts auf. Amulette dienen der Stärkung ihres Trägers und sollen ihm helfen, Gefahren abzuwehren. Dieses Merkmal kommt besonders im Falle Atreju zum Vorschein, als sein Pferd in den Sümpfen der Traurigkeit versinkt und Atreju nichts passiert (vgl. ebd., 63-64).

4.3. Die Wichtigkeit der Namensgebung

Die Kindliche Kaiserin erklärt im Werk die Wichtigkeit der Namen: „Nur der richtige Name gibt allen Wesen und Dingen ihre Wirklichkeit. Der falsche Name macht alles unwirklich. Das ist es, was die Lüge tut.“ (Vgl. ebd., 190) Daraus kann man erschließen, dass eine Person, ein Ort oder eine Sache erst durch ihren Namen zur Wirklichkeit wird. Bastian muss auf dem Weg der Wünsche Lebewesen, Orten und Gegenständen einen Namen geben, damit sie erscheinen und Wirklichkeit werden. Auf die Wichtigkeit dieser (phantastischen) Fähigkeit weist auch Ende in einem Briefwechsel hin:

> Namengeben heißt, durch einen schöpferischen Akt Beziehung zu jemand oder etwas herstellen und ihm dadurch erst Wirklichkeit verleihen. Der Name als solcher ist dabei nicht wichtig. Was keinen Namen hat, existiert nicht in unserem Bewusstsein. Die Qual der Namenlosigkeit ist die Todeskrankheit, an der die Kindliche Kaiserin dahinsiecht. (Hocke 2009, 146)

Die Kindliche Kaiserin kann ohne einen neuen Namen nicht weiter existieren. Nur ein Menschenkind kann ihr einen neuen Namen geben und so Phantásien retten, weil so wieder die Beziehung zwischen Innen- und Außenwelt hergestellt wird. Als Bastian die Kindliche

[59] http://www.buecher-wiki.de/index.php/BuecherWiki/Symbol, abgerufen am 24.06.2015.
[60] http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/symbol.html, abgerufen am 24.06.2015.

Kaiserin zum ersten Mal sieht, hat er sofort einen Namen für sie - Mondenkind (vgl. Ende 2014, 180).

4.4. (Magische und mythische) Figuren und Orte

Erstmals werden die Figuren Atreju, Kindliche Kaiserin, Fuchur, das Nichts, Gmork und Xayide beschrieben. Die anderen Figuren und Orte werden nach der Reihenfolge des Alphabets erklärt. Bastian wird nicht hier beschrieben, weil er als Protagonist und Thema durch die ganze Arbeit erwähnt und beschrieben wird und keine magische und mythische Gestalt ist.

4.4.1. Atreju

Atreju ist der Held *Der unendlichen Geschichte*. Er ist ein junger Jäger aus dem Volk der Grünhäute, das im Gräsernen Meer lebt (vgl. Ende 2014, 43). Wie Indianer leben die Grünhäute in Zelten. Abends treffen sie sich oft, um zu singen und zu tanzen (vgl. ebd.). Atrejus Name bedeutet „der Sohn aller" (vgl. ebd., 49), denn er ist ein Weisejunge. Er hat olivfarbene Haut und einen blauschwarzen Pferdeschwanz (vgl. ebd., 46). Atreju bekommt den Auftrag, auf die Große Suche zu gehen und dabei Phantásien zu retten. Dieser Suche wegen verzichtet er auf die Jagd nach den Purpurbüffeln, durch die er in die Gemeinschaft der Erwachsenen aufgenommen worden wäre. Erst am Ende seiner Reise erfährt Atreju, was seine wahre Aufgabe war. Er sollte Abenteuer erleben, durch die ein Menschenkind in die Geschichte buchstäblich hineingezogen wird. Die ganze *Unendliche Geschichte* kann als Spiegelung der Leseerfahrung Bastians angesehen werden (vgl. Hocke 2009, 37). Abenteuergeschichten wie die der drei Musketiere oder der Helden Karl Mays sind Bastians tägliches Lesefutter. So erinnert Atreju mit seinem Indianercharakter und seinem Mut an den Apachenhelden Winnetou (vgl. May 1992, 9, 99-100, 118). Man kann behaupten, dass Atreju Bastians Identifikationsfigur in Phantásien ist, wie oben erwähnt, sein Alter Ego. Im Zauber-Spiegel-Tor wird das deutlich, wo Atreju im Spiegel nicht sich, sondern Bastian erblickt (vgl. Ende 2014, 113).

4.4.2. Fuchur, der Glücksdrache

Glücksdrachen gehören zu den seltensten Geschöpfen Phantásiens (vgl. ebd., 77). Sie haben einen löwenähnlichen Kopf mit Bart, ihre Schuppen leuchten wie Perlmutt, sie speien blaues Feuer (vgl. ebd.). Sie sind Geschöpfe der Luft, Wärme, Freude. Sie sind groß, jedoch leicht wie eine Sommerwolke. Sie haben keine Flügel, sondern schwimmen durch die Luft wie Fische durch das Wasser (vgl. ebd.). Sie bringen Glück, alles was man anfasst, gelingt, wenn sie in der Nähe sind (vgl. ebd.). Fuchur ist ein weißer Glücksdrache, der Atrejus treuer Freund und Begleiter wird (vgl. ebd., 132). Die beiden werden auch Bastians Freunde.

In der christlichen Mythologie sind Drachen negativ besetzt. In der chinesischen Mythenwelt sind sie jedoch Symbol der Weisheit und des Glücks. In der Alchemie stehen Drachen auch für Weisheit und Naturkenntnisse (vgl. Hocke 2009, 99). Auch in *Der unendlichen Geschichte* kommt ein böser Drache vor, der Drache Smärg. Fuchur ist nicht gerade erfreut, dass Smärg, nach christlichem Vorbild, getötet werden muss. Fuchur meint, er sei ja ein entfernter Verwandter von ihm (vgl. Ende 2014, 304). Smärg erinnert an den bösen Drachen Smaug aus dem Roman *Der kleine Hobbit* von J.R.R. Tolkien (vgl. Tolkien 2013, 264) Dabei wird durch die Drachengestallt, wie bei Tolkien, das Motiv von Gut und Böse behandelt. Die Glücksdrachen verkörpern das vollkommen Gute und doch sind sie mit dem bösen Smärg verwandt. Ende zeigt hier, dass das Gute ohne das Böse nicht existieren kann, wie auch umgekehrt.

4.4.3. Die Kindliche Kaiserin und der Elfenbeinturm

Die Kindliche Kaiserin ist ein Rätsel für ganz Phantásien. Sie ist weder ein Mensch noch eine Bewohnerin Phantásiens. Wer das verstehen würde, würde sein Dasein auslöschen, behauptet Ende im Buch (vgl. Ende 2014, 177). Sie ist gleichmütig gegenüber allem, sie greift nicht ein, sie kämpft nicht um ihr Reich (vgl. ebd., 327-328).

Ende wurde die Frage, wer die Kindliche Kaiserin eigentlich ist, oft gestellt. Er sagte, sie selbst sei die Phantasie. Deshalb ist sie die Verkörperung Phantásiens, deshalb muss sie nicht kämpfen und nicht befehlen. Sie ist in jedem Wesen präsent, auch in den bösen. Sie ist wie eine Gottheit (vgl. Hocke 2009, 128). Sie wird in der Gestalt eines Kindes dargestellt, weil nach Ende Kinder das Spontane, Entwicklungsfähige, die Freude am Staunen im Menschen verkörpern, das für ihn Phantasie ausmacht (vgl. ebd.).

Die Kindliche Kaiserin haust im Elfenbeinturm (vgl. Ende 2014, 30). Dieser Turm ist das Herz Phantásiens. Der Elfenbeinturm ist kein Turm im buchstäblichen Sinne des Wortes. Er ist groß wie eine ganze Stadt und aus der Ferne sieht er wie spitzer Bergkegel aus, der wie ein Schneckenhaus gedreht ist und dessen Gipfel in den Wolken liegt (vgl. ebd.) Alles ist aus feinstem Elfenbein geschnitzt (vgl. ebd.). Die Kindliche Kaiserin wohnt im Magnolienpavillon. Der Pavillon hat die Form einer weißen Magnolienknospe und die Kindliche Kaiserin sitzt in der Mitte (vgl. ebd., 31). Das Kind in der Blume ist ein fernöstliches Symbol. Der Buddha soll aus einer Lotosblüte geboren worden sein (vgl. Hocke 2009, 71).

Der Elfenbeinturm ist auch keine Erfindung Endes. Man sagt von weltfremden Dichtern oder Gelehrten, dass sie im Elfenbeinturm leben, weil sie von der Welt weitgehend entrückt leben (vgl. ebd., 72). Sie wollen sich zurückziehen und die Welt draußen lassen. Endes Vater hat sich in einen dunklen Raum zurückgezogen, um dort auf Inspirationen für seine Bilder zu warten, woher auch wahrscheinlich die Inspiration für den Elfenbeinturm stammt. Endes Darstellung des Turms orientiert sich nach den Bildern des Turms zu Babel (vgl. ebd., 73).

4.4.4. Das Nichts

Wenn in der Menschenwelt Phantásien in Vergessenheit gerät, werden beide Welten zerstört, denn Phantásien und die Menschenwelt können ohne einander nicht auskommen. Dieses Schicksal manifestiert sich im Nichts. Das Nichts kann man nicht beschreiben. Es ist einfach so, als ob man blind wäre, wenn man hineinsieht. Wenn man den Nichts zu nahe kommt, kann man grau werden oder sogar ein Körperteil verlieren, wie es den Borkentrollen passiert (vgl. Ende 2014, 26). Niemand in Phantásien kann das Nichts aufhalten, nur ein Menschenkind kann es, wenn es der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gibt.

Ende sah das Nichts als Ausdruck der Krise unserer gegenwärtigen Kultur (vgl. Hocke 2009, 148). Das Nichts ist für Ende nicht nur eine Bedrohung, sondern auch die mögliche Heilung, indem aus dem Nichts der Wille zur Kreativität entspringt: Es ist uns gelungen, alle Werte aufzulösen. Nun müssen wir in dieses Nichts hineinspringen, und nur indem wir den Mut haben, in dieses Nichts hineinzuspringen, können wir die eigensten, innersten schöpferischen Kräfte wieder erwecken und ein neues Phantásien, eine neue Wertewelt, aufbauen (vgl. ebd.).

4.4.5. Der Werwolf Gmork und das Schattenwesen

Gmork ist der einzig wahre Antagonist Atrejus. Gmorks Aufgabe ist es, Atrejus Große Suche zu unterbrechen. Gmork und seine Auftraggeber, deren Namen nie genannt werden, bewirken die Zerstörung Phatasiens durch das Nichts. Gmork verfolgt Atreju auf seiner Reise und versucht ihn von der Rettung Phantásiens abzubringen (vgl. Ende 2014, 69). Gmork ist ein Weltenwanderer und kennt die Menschenwelt so gut wie Phantásien, jedoch ist er in keinen der beiden Welten zu Hause (vgl. ebd., 157-158), wie auch die Kindliche Kaiserin. In den meisten Mythologien gibt es Weltenwanderer. Die Religionswissenschaft nennt sie Trickster (vgl. Hocke 2009, 219). Gmorks Auftraggeber sind eigentlich die Kräfte in den Menschen selbst, welche sie zu einem rein am Nutzen orientierten Dasein treiben und die Phantasie töten (vgl. ebd., 100). Der Fenriswolf der nordischen Sage[61] wird wie Gmork in eine magische Kette gelegt und wie Gmork beißt er auch zu. Gmork beißt in Atrejus Bein, jedoch im Bösen passiert wieder etwas Gutes. Atreju wurde grau, weil er dem Nichts zu nahe kam, aber er konnte von dem Nichts nicht aufgesogen werden, weil Gmork seine Zähne in Atrejus Bein hatte.

Der Schatten ist ein Begriff der Tiefenpsychologie. Er bezeichnet negative und verdrängte Seiten der eigenen Persönlichkeit (vgl. ebd., 17). Der Schatten erscheint meist als Fremder, als Feind und als Rivale. Der Schatten verfolgt oft den Protagonisten (vgl. ebd.). Atreju wird auch von Gmork verfolgt. Gmork stellt so die Angst und den Hass Bastians dar.

4.4.6. Xayide und das Zauberschloss Horok

Im Zauberschloss Horok haust die Hexe Xayide (vgl. Ende 2014, 349). Sie sitzt auf einem Thron aus rotten Korallen. Sie ist eine groß gewachsene und wunderschöne Frau, sie trägt ein langes Gewand aus violetter Seide, ihre Haare sind rot wie Feuer. Ihre Augen sind zweifarbig, eines ist rot, das andere grün (vgl. ebd.). Xayide ist eine große Zauberin, sie ist die Meisterin der Kontrolle und Verführung (vgl. Hocke 2009, 224).

Ihr Ziel ist es Bastian auf ihre Seite zu locken und durch ihn Herrscherin von Phantásien werden. Xayide hat vermutlich einen Pakt mit dem Nichts geschlossen. Sie wollen das Herz Phantásiens zerstören, den Elfenbeinturm (vgl. ebd., 225). Sie ist die Verkörperung der „schwarzen Magie“ (vgl. ebd., 110).

[61] http://www.weltdergoetter.de/nordische-goetter/fenriswolf.html, abgerufen am 03.09.2015.

Ende sieht aber auch etwas Gutes in Xayide (vgl. ebd., 226). Sie ist für Bastians Weg notwendig, denn er muss Fehler machen, um sich selbst kennenzulernen. Wie auch im klassischen Bildungsroman, z.B. Goethes (1972, 248-250) *Wilhelm Meisters Lehrjahre*, ist auch für Bastian das Irren wichtig. Ende sagte dazu: „Bastian macht ja reichlich Fehler, eigentlich macht er fast nur Fehler, aber gerade deshalb hat er am Schluss alles richtig gemacht. Das Motiv des Fehlers ist nicht neu und nicht von mir“ (vgl. Hocke 2009, 143).

Das Schloss Horok hat die Form einer riesigen Hand, die aus der Erde bis in den Himmel ragt (vgl. Ende 2014, 343). Jeder Finger ist ein Turm. Die Fenster haben die Form von leuchtenden Augen, die nach allen Seiten ins Land sehen. Deshalb wird das Schloss auch nur „die sehende Hand“ (ebd.) genannt. Xayides sehendes Schloss symbolisiert daher ihre Allgegenwärtigkeit (vgl. Hocke 2009, 111). „Die sehende Hand“ ist ein altorientalisches und ägyptisches Motiv (vgl. ebd.). Die Hand ist noch immer ein beliebtes Schutzsymbol im Mittelmeerraum. Hand und Auge sind Symbole von Göttern (vgl. ebd.).

4.4.7. Aiuola und das Änderhaus

Aiuola ist eine Blumendame, die an einen Apfel erinnert. Sie sieht rot, gesund und appetitlich aus (vgl. Ende 2014, 426). Ihr Kleid ist aus Blättern, Blüten und Früchten. Sie lebt im Änderhaus (vgl. ebd.). Sie ist das phantasievolle Spiegelbild von Bastians verstorbener Mutter (vgl. Hocke 2009, 22). Aiuola steht für die mütterliche Liebe, die sich Bastian so sehr wünscht. Ihre Früchte stehen für die Fürsorge, die Bastian vermisst (vgl. ebd.). Die Rosen um Aiuolas Haus sind Symbole der Kindheit und Mutterliebe. Ende hat sich bei der Dame Aiuola an den Maler Acrimoldo orientiert, dessen Menschenporträts oft aus Früchten und Gemüse zusammengesetzt sind (vgl. ebd., 23).

Das Änderhaus gehört zu den drolligsten Gebäuden in Phantásien. Es hat ein spitzes Dach, das wie eine Zipfelmütze aussieht und es ähnelt eher einem Kürbis als einem Haus (vgl. Ende 2014, 425). Alle Fenster und Türen sind schief und krumm (vgl. ebd.). Man könnte sagen, dass es sich beim Änderhaus um ein Lebewesen handelt, das einen eigenen Willen besitzt. Es verändert sein Inneres immer wieder und ist innen größer als draußen. Aiuola muss bis zu viermal am Tag umziehen, weil sich das Haus immer wieder verändert (vgl. Hocke 2009, 30). Endes Änderhaus ist durch die Anthroposophie inspiriert und es lehnt sich an den Surrealismus an. Es sollen Symmetrie und rechte Winkel vermieden werden. Ein heutiges Beispiel für solch ein Haus wäre das Hundertwasserhaus des Architekten Friedensreich Hundertwasser in Wien (vgl. ebd., 32).

4.4.8. Der Alte vom Wandernden Berge

Der alte vom Wandernden Berge sieht wie die Rinde eines uralten Baumes aus. Er trägt eine blaue Mönchskutte und eine Kapuze. Sein Bart ist lang und weiß (vgl. Ende 2014, 204). Der Berg hat die Form eines Eies, was in vielen Religionen, das Symbol allen Ursprungs ist (vgl. Hocke 2009, 214). Der Alte schreibt darin die Geschichte Phantásiens auf, während sie geschieht. Der Wandernde Berg ist die Erinnerung Phantásiens, sein Ende und zugleich sein Anfang (vgl. ebd.). Dieser Ort ist wie das Herz *Der unendlichen Geschichte*, denn würde der Alte einmal seine Schreibfeder absetzen, würde *Die unendliche Geschichte* sofort aufhören zu existieren (vgl. Ende 2014, 205).

4.4.9. Argax und die Alte-Kaiser-Stadt

Argax ist ein Äffchen mit einem Doktorhut auf dem Kopf (vgl. ebd., 404). Er ist der Wächter in der Alten-Kaiser-Stadt. Diese Stadt ist ohne Sinn und Vernunft errichtet worden und ist von Narren bevölkert (vgl. ebd., 406-407). All diese närrischen Menschenwesen wollten einst wie Bastian auch Kaiser von Phantásien werden. Als sie dabei ihren letzten Wunsch verbrauchten, vergaßen sie wer sie sind und woher sie kamen. Alle Bewohner sind diejenigen, denen es nicht gelungen ist, Phantásien zu verlassen. Das Spiegelbild der Alten-Kaiser-Stadt ist das Nichts. Menschen die nie nach Phantásien reisen, werden krank. Menschen, die nicht mehr aus Phantásien zurückfinden, haben mit den Erinnerungen auch ihre Zukunft verloren (vgl. Hocke 2009, 24).

4.4.10. Cairon

Cairon ist ein Schwarz-Zentaur, halb Mensch, halb Pferd (vgl. Ende 2014, 43). Er ist der berühmteste Arzt Phantásiens. Aber auch er kann der Kindlichen Kaiserin nicht helfen und wird von ihr geschickt Atreju zu finden. In der antiken Mythologie ist der Zentaur Chiron der berühmteste Heilkundige, Weise, Arzt und Erzieher von Helden wie Herakles und Achilles (vgl. Hocke 2009, 58). Cairon muss auch den jungen Atreju auf die Rolle eines Helden vorbereiten (vgl. Ende 2014, 49-51), da er schon der Kindlichen Kaiserin nicht als Arzt helfen kann.

4.4.11. Der Dschinn Illuan

Er schließt sich Bastians Karawane zum Elfenbeinturm an (vgl. ebd., 330). Ein Dschinn ist ein Geist aus der Märchenwelt des arabischen Kulturraums (vgl. Hocke 2009, 64). Er bewohnt Flaschen und Wunderlampen. Man kann sie wecken, indem man die Flasche oder Wunderlampe reibt. Jeder Dschinn trägt einen winzigen Anteil der unglaublichen Kraft Auryns in sich, denn er kann einem Menschenkind bis zu drei Wünsche erfüllen. Sie sind wie Werwölfe Weltenwanderer (vgl. ebd.).

4.4.12. Graograman, die Wüste Goab und der Nachtwald Perelin

Graograman oder der Bunte Tod ist ein gewaltiger Löwe (vgl. Ende 2014, 235). Er lebt in der Wüste Goab, die auch Wüste der Farben genannt wird, weil die Wüste voller Farben ist, bzw. jeder Hügel in einer anderen Farbe ist (vgl. ebd., 231). Jeden Abend erstarrt Graograman zu Stein und aus der Wüste wächst der Nachtwald Perelin. Jeden Morgen verschwindet Perelin bei Graogramans Wiedergeburt und wird zur Wüste Goab.

Graograman trägt die Wüste in sich, deshalb ist er auch sehr einsam (vgl. ebd., 245-246). Der Löwe ist sehr gefährlich, jedoch ist er eins der optimistischsten Wesen Phantásiens. Er erblickt in seinem allabendlichen Sterben den Sinn und die Ursache für die Geburt einer neuen Welt (vgl. ebd., 246).

Graograman hat ein literarisches Vorbild im Löwen Aslan (vgl. Lewis 1992, 54-55) aus dem Narnia-Zyklus von C.S. Lewis. Der Löwe ist nach astrologischer Sicht das Symbol für die Eigenschaften des Herzens, für die Leidenschaft, den Mut und die Fröhlichkeit (vgl. Hocke 2009, 105).

Perelin, der Nachtwald, ist der erste Wunsch von Bastian. Die Romantik sah in der Nacht eine besondere schöpferische Kraft. Wie in der Bibel so steht auch am Anfang der schöpferischen Macht Bastians die Dunkelheit. Es entsteht der Wald mit Pflanzen, dann sie Wüste mit dem ersten Tier, Graograman. In der Bibel entstehen auch die Pflanzen vor den Tieren und es ist Nacht vor dem Tag (vgl. Familienbibel 2001, 22). Diese zwei Wechsellandschaften verkörpern auch eine zyklische Wiederkehr von Leben und Sterben, damit auch einen ewigen Kreislauf des Seins wie die Jahreszeiten in der Außenwelt (vgl. Hocke 2009, 218).

4.4.13. Die Uralte Morla und die Sümpfe der Traurigkeit

Die Uralte Morla ist eine gigantische Schildkröte, die seit jeher in den Sümpfen der Traurigkeit liegt (vgl. Ende 2014, 65). Sie ist sehr weise, ihrem Wissen sind keine Grenzen gesetzt (vgl. ebd.). Jedoch lebt sie alleine und spricht nur mit sich selber, deshalb redet sie von sich im Plural. Meiner Meinung nach möchte Ende hier in dieser Gestalt die Notwendigkeit der Menschen nach Kommunikation mit anderen Menschen symbolisch darstellen. In vielen Kulturen gelten Schildkröten als Symbol für die Unsterblichkeit (vgl. Hocke 2009, 180), die gerade durch die Kommunikation des Menschen durch mehrere Generationen zu erreichen ist, indem man sich des Lebens und Wirkens eines Menschen in nächsten Generationen erinnert.

Wer die Sümpfe der Traurigkeit betritt, der spürt, wie die Hoffnung aus seinem Herzen schwindet. Man wird immer trauriger. Atrejus Pferdchen Artax erleidet dieses Schicksal und versinkt, wovor aber Atreju durch Auryn geschützt ist (vgl. Ende 2014, 63). Die Sümpfe der Traurigkeit könnten eine Eigenschöpfung Endes sein, da ich nirgends an einen solchen mythologischen Ort in der Literatur bis jetzt gestoßen bin.

4.4.14. Die Schlange

Schlangen haben eine reiche mythologische Bedeutung. Wie Hocke (2009, 184) bemerkt, erscheinen nur in der Bibel Schlangen als Symbol des Bösen, des Teufels und der Ketzerei (vgl. Familienbibel 2001, 26). Eigentlich werden Schlangen als positiv oder ambivalent gesehen (vgl. Hocke 2009, 184). Schlangen können sowohl auf der Erde als auch auf Bäumen leben, weshalb sie in der Mythologie als Mittler zwischen Ober- und Unterwelt erscheinen, wie z.B. am Stab des Gottes Hermes, des Vermittlers zwischen Göttern und Menschen (vgl. ebd.).

Schlangen symbolisieren auch die Unsterblichkeit, weil sie sich häuten und verjüngt hervorgehen. In *Der unendlichen Geschichte* ist das Symbol des Uroboros, zwei Schlangen die sich beißen, auf Auryn. Die Weiße ist die Menschenwelt, weil sie für das Bewusstsein und Aufklärung steht, und die schwarze ist Phantásien, weil sie für das Unerforschte und Unheimliche steht (vgl. ebd., 200).

4.4.15. Die Sphinx und die Drei Magischen Tore

Die Sphinx kommt aus Ägypten. Dort ist sie männlich, halb Löwe, halb Mann (vgl. ebd., 188). Sie bewacht die Totenruhe bei den Pyramiden von Gizeh. (vgl. ebd.) Sphingen sind in der ägyptischen Mythologie der Inbegriff der Rätsel. In *Der unendlichen Geschichte* bewachen sie die Drei Magischen Tore. Sie sind stumm, nur ihre Augen senden alle Rätsel in die Welt aus (vgl. Ende 2014, 104).

In Endes poetischem Denken spielt die Absichtslosigkeit eine wichtige Rolle (vgl. Hocke 2009, 64). Das dritte Tor kann man nur dann durchqueren, wen man das gar nicht mehr will. Sich vom Wollen lösen, das ist für Ende ein Grundprinzip des Schreibens (vgl. ebd., 20). Jeden Willen von sich zu lassen, ist das Ziel der Meditation, was ein fernöstlicher Einfluss im Werk ist.

4.4.16. Uyulala, die Stimme der Stille oder das Südliche Orakel

Uyulala ist ein körperloses Wesen. Sie besteht nur aus einer Stimme. Man nennt sie auch das Südliche Orakel. Solche Klangwesen begreifen die Welt in ihrer Vollkommenheit, wissen um Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des endlosen phantastischen Reiches, weswegen sie auch als Orakel bezeichnet werden (vgl. ebd., 208). Die Ähnlichkeit zwischen Uyulala und der Naturpoesie der Romantiker ist sichtbar: beide sind nur in der stille hörbar, sie umwehen einen wie ein Hauch (vgl. ebd., 209).

4.4.17. Die Wasser des Lebens

Die Wasser des Lebens befinden sich innerhalb Auryn (vgl. Ende 2014, 460). Es ist der Ort, aus dem alle Wünsche kommen und von dem auch die Kindliche Kaiserin ihre gesamte Kraft bekommt (vgl. ebd., 42). Das Innere des Amuletts ist groß wie das Himmelsgewölbe. In der Mitte befinden sich die zwei Schlangen, die sich in den Schwanz beißen. Sie sind das einzige Tor, durch das ein Menschenwesen Phantásien verlassen kann (vgl. ebd., 459-465).

Das Wasser ist das Symbol des Lebens. Im Christentum symbolisiert die Taufe die Aufnahme in die Gemeinschaft der Christen. Im Islam ist die Waschung die Voraussetzung für

das Gebet. Im Hinduismus ist das Bad im Fluss Ganges ein Ritual, das Leben schenken und Sünden abwaschen soll (vgl. Hocke 2009, 216). Bastian trinkt von den Wässern des Lebens und will nur noch er selbst sein und lieben können. Denn die Wasser des Lebens symbolisieren auch die Freude, lieben zu können (vgl. ebd., 217). Bastians Bad symbolisiert seine Neugeburt, denn in vielen Kulturen steht Wasser in einer Höhle für den Mutterleib, aus dem der Mensch neugeboren hervorgeht (vgl. ebd., 200).

4.4.18. Ygramul, die Viele

Ygramul sieht wie eine gigantische Spinne aus. Ihr Gift ist tödlich (vgl. Ende 2014, 81). Beim näheren betrachten, sieht man, dass sich die Spinne aus einer Unzahl von kleinen Kreaturen zusammensetzt, die dann gemeinsam wie ein Fischschwarm die Figur einer Spinne bilden (vgl. ebd., 78). Hier handelt es sich um eine Neubildung Endes, da es keine gewöhnliche Spinne ist, sondern ein aus Endes Phantasie entstandenes Geschöpf, das wie eine Spinne aussieht, jedoch aus vielen kleinen Wesen besteht.

4.4.19. Yor, der Blinde Bergmann und das Bergwerk der Bilder

Yor ist ein großer, blinder und alter Mann, jedoch ist sein Gesicht faltenlos (vgl. ebd., 443). Er trägt keinen Bart, alles an ihm ist grau. Er ist der Hüter der Grube Minroud (vgl. ebd., 444). Dort sucht er jeden Tag nach den Bildern der vergessenen Träume aus der Menschenwelt. Man sagt, er sei so alt wie Phantásien selbst (vgl. ebd., 443).

Yor ist ein Symbol des weisen Alten. In der Tiefenpsychologie verkörpert er den Zauberer, der für das tiefere Wissen um sich selbst und die Inhalte des Unbewussten steht (vgl. Hocke 2009, 229). In der phantastischen Literatur kommt das Motiv des weisen Alten oft vor, z.B. Gandalf in den Romanen *Der Herr der Ringe* (vgl. Tolkien 2002, 35-36) und *Der kleine Hobbit* (vgl. Tolkien 2013, 4-5) oder Dumbledore in der Harry-Potter-Bücherserie (vgl. Rowling 2002, 99).

Die Bilder im Bergwerk, das auch als Grube Minroud bezeichnet wird, sind rätselhaft. Wie Hocke (2009, 44) behauptet, hat sich Ende hier von den Kunstwerken großer Maler inspirieren lassen. Ein paar Bespiele wären die vermummten Gestalten, die in einem großen Vogelnest dahinzuschweben scheinen (Edgar Ende), oder Uhren, die wie weicher Käse zerfließen (Salvador Dali).

Das Bergwerk der Bilder ist ein Symbol für das Unterbewusste. Das innere eines Berges ist in der Romantik, aber auch in anderen Kulturen, ein schicksalsträchtiger Fundort, z.B. Aladin und Ali Baba finden dort eine Wunderlampe und einen Schatz. Bastian findet seinen vergessenen Traum (vgl. ebd., 450).

Berge haben eine wichtige Bedeutung in verschiedenen Religionen. Im Judentum holt Moses die Gesetztafeln vom Berg Sinai (vgl. ebd., 35) Nach muslimischer Überlieferung erhielt Mohammed seine erste Offenbarung auf einem Berg. Der griechische Olymp galt im antiken Griechenland als Sitz der Götter (vgl. ebd.). In China galten Berge als unheimliche Wohnorte von Geistern und Göttern (vgl. ebd.).

4.4.20. Die Zweisiedler – Engywuck und Urgl

Die beiden sind ein Gnomenpaar. Engywuck ist ein alter Mann, ein Wissenschaftler, der das Südliche Orakel untersucht (vgl. Ende 2014, 95). Was für Engywuck seine Bücher sind, das sind für Urgl ihre Pflanzen und Kräuter. Sie ist diejenige die Atreju und Fuchur vor dem Gift Ygramuls rettet (vgl. ebd., 92ff).

Die Zweisiedler verkörpern zwei Arten von Wissen: das rationale wissenschaftliche Wissen Engywucks hat seine Entsprechung und Ergänzung in Urgls überliefertem Wissen um Kräuter und Pflanzen (vgl. Hocke 2009, 238). Es scheint, als ob Ende in Form dieses Ehepaares behaupten möchte, dass das Rationale und das Irrationale zusammengehören und am besten zusammen funktionieren, denn Menschen brauchen genauso Phantasie (Urgl), wie sie das wissenschaftliche Wissen brauchen (Engywuck). Urgl verkörpert dabei die „weiße“ Magie, sie ist der Gegensatz zu der Hexe Xayide, welche die „schwarze“ Magie verkörpert.

4.5. (Magische) Gegenstände

4.5.1. Al’Tsahir

Al’Tsahir ist ein geschliffener Stein aus dem Horn eines Einhorns (vgl. Ende 2014, 289). Wenn man ihn beim Namen nennt, erstrahlt er in gleißendem Licht (vgl. ebd., 290). Er vermag auch die finsterste Dunkelheit taghell zu erleuchten (vgl. Hocke 2009, 26). Bastian bekommt den Stein aus der Bibliothek von Amarganth. Dieser war auf der verschlossenen Tür der Bibliothek befestigt. Folgende Inschrift stand darauf:

Vom Horn des Einhorns genommen, bin ich erloschen.
Ich halte die Tür verschlossen, bis der mein Licht erweckt,
der mich bei meinem Namen nennt.
Ihm leuchte ich hundert Jahre lang
und will ihn führen in den dunklen Tiefen
von Yors Minroud.
Doch spricht er meinen Namen noch ein zweites Mal
vom Ende zum Anfang
verstrahl ich hundert Jahre Leuchten
in einem Augenblick. (Ende 2014, 290)

Bastian versteht, was er machen muss. Er sagt den Namen des Steines und öffnet so die Tür der Bibliothek. Ende hat sich hier von den Geschichten um das „Sesam öffne dich" aus *Tausendundeine Nacht* inspirieren lassen (vgl. Hocke 2009, 27). Doch bei Endes *Unendlicher Geschichte* gibt es einen Hacken. Bastian braucht den Stein, um aus Phantásien herauszukommen. Er macht aber einen Fehler und sagt den Namen des Steines rückwärts früher als er sollte, also schon im Sternenkloster Gigam (Rihats' la). Deshalb muss er in der Grube Minroud ohne Licht auskommen, was ihm seinen Weg aus Phantásien noch mehr erschwerte, weil er tagelang in der Dunkelheit der Grube seinen vergessenen Traum suchen musste (vgl. Ende 2014, 448).

4.5.2. Auryn

Auryn ist das Zeichen der Kindlichen Kaiserin. Es ist ein Amulett. Es verleiht seinem Träger seine Macht, schützt ihn vor Gefahren (vgl. ebd., 49). Auryn wird von allen Lebewesen in Phantásien respektiert. Von denen, die seinen Namen nicht auszusprechen wagen, wird es auch der Glanz, das Kleinod oder das Pentakel genannt (vgl. ebd., 42). In der Magie ist ein Pentakel von einem Kreis umschlossenes Pentagramm, das als Bannzeichen gegen das Böse gilt (vgl. Hocke 2009, 38). Auryn schützt denjenigen, der es trägt (vgl. ebd.). Der Träger muss alles annehmen, was ihm begegnet. Die Meinung des Trägers zählt nicht mehr. Ihm muss, wie auch der Kindlichen Kaiserin, Gut und Böse gleich viel gelten.

Auryn verhält sich bei jedem Träger anders: Atreju hat es geschützt und den richtigen Weg gezeigt (vgl. Ende 2014, 61). In Bastians Händen dagegen wird Auryn zum Schöpfungsinstrument, denn was sich Bastian wünscht, wird zur Wirklichkeit (vgl. ebd., 226, 230).

Auryn ist auch auf dem Seideneinband *Der unendlichen Geschichte* zu sehen (vgl. ebd., 11). Das Amulett stellt zwei in sich verschlungene Schlangen dar. Wie schon früher erklärt, heißt dieses Symbol Uroboros. Die zwei Schlangen sind das Symbol zweier Welten, der

Menschenwelt und Phantásiens, die ohne einander einzeln nicht existieren können (vgl. Hocke 2009, 39).

Graograman, der bunte Tod, weist Bastian darauf hin, dass er sich in Phantásien mit der Kraft seiner Wünsche fortbewegen kann (vgl. Ende 2014, 251). Dabei weist die auf Auryns Rückseite befindliche Gravur: „Tu, was du willst (vgl. ebd., 222) nicht auf die Befriedigung oberflächlichen Bedürfnissen hin. Denn die Erfüllung zielt nicht auf die banalen, alltäglichen Wünsche, sondern auf jene, die für das Bestehen sowohl der realen als auch der phantastischen Welt im Roman wichtig sind. Wer die auf der Rückseite von Auryn eingravierte Aufforderung missversteht, endet in der Alte-Kaiser-Stadt. Denn es gibt einen großen Unterschied zwischen wahren Wünschen und oberflächlichen Bedürfnissen des Menschen (vgl. Hocke 2009, 205). Der Wille ist die treibende Kraft in Phantásien, ohne ihn findet man nicht mehr aus dem Grenzenlosen heraus (vgl. ebd.). Die Große Suche ist eigentlich die Suche nach dem wahren Willen und Bastian findet ihn, und zwar in seinem Herzen.

Ende erklärte in seinen Briefen an seine Leser, worin er das Vorbild für diese Inschrift fand. „Tu, was du willst“ ist die Ordensregel der säkularen Abtei Theleme in Francois Rebelais *Gargantua und Pantagruel,* woher Ende auch das Motiv direkt übernommen hat (vgl. ebd.). Rebelais hat seinerseits diese Maxime nach Augustinus Ausspruch „Liebe Gott und tu, was du willst“ gebildet (vgl. ebd. 206).

4.5.3. Der magische Gürtel Gemmal

Gemmal ist ein schmaler Gürtel, der wie eine Art Kette aus beweglichen Gliedern besteht (vgl. Ende 2014, 362). Jedes Glied, so wie die Schließe, war aus klarem Glas. Der Gürtel wird in einem äußerst kostbar verzierten Kästchen aufbewahrt (vgl. ebd.). Der Gürtel wird Bastian von der Hexe Xayíde überreicht (vgl. ebd.). Bastian musste dem Gürtel erst einen Namen geben, erst dann gehörte er nur ihm. Gemmal macht den Träger unsichtbar. Solche Requisiten, die unsichtbar machen gibt es auch in der Harry-Potter-Bücherserie, dort ist es ein Umhang (vgl. Rowling 2002, 160-161).

4.5.4. Das magische Schwert Sikanda

Sikanda ist ein Zauberschwert, doch es sieht nicht sehr prächtig aus. Die eiserne Scheide ist verrostet und der Griff sieht aus, wie der eines Kindersäbels aus einem alten

Holzstück (vgl. Ende 2014, 246). Bastian bekommt es von Graograman geschenkt. Er muss dem Schwert erst einen Namen geben, denn ohne Namen wird es nur ein altes, verrostetes Schwert bleiben.

Sikanda verleiht seinem Träger eine Schwertführung von unglaublicher Behändigkeit (vgl. ebd., 247). In großer Gefahr springt das Schwert von selbst in die Hände seines Besitzers und erledigt jeden Gegner mit Leichtigkeit. Es scheint, als ob das Schwert einen eigenen Willen besäße (vgl. ebd.). Ebenso wie Excalibur verleiht Sikanda Bastian ungeheuerliche Macht und Unbesiegbarkeit (vgl. Hocke 2009, 186). Eine solche Kraft darf aber niemals missbraucht werden. Zieht man Sikanda unter Anwendung von Gewalt, ohne dass es von selbst in die Hand springt, bringt es Verderben über den Besitzer (vgl. Ende 2014, 247). Bastian macht diesen Fehler, als er Sikanda gegen seinen Freund Atreju einsetzt und entfesselt dabei den Krieg, in dem auch der Elfenbeinturm den Flammen zum Opfer fällt (vgl. ebd., 396).

4.6. Der Aufbau des Mythischen und Symbolischen in *Der unendlichen Geschichte*

Phantásien des Romantextes von Michael Ende ist ein Reich ohne Grenzen, genauso wie es die menschliche Phantasie ist. Es ist das Reich der Mythen, Märchen, des Geheimnisvollen, Unheimlichen und Wundervollen, es ist das Reich, aus dem alle Geschichten kommen. Dementsprechend ist die Hauptgestalt des Romans, Bastian, ein Bücherwurm, so dass sich zahlreiche phantastische Gestalten gemeinsam mit seinen eigenen Erfindungen in seinem Kopf tummeln, in den uns Michael Ende einen Einblick gewährt.

Dabei werden Phantásien und die Welt der Menschen, die phantastische und reale Welt, als zwei Seiten ein und derselben Medaille dargestellt, die ohne einander nicht existieren könnten. Insofern ist Phantasie nicht nur ein Gefühl, sondern ein Ganzes, das auch den Intellekt und die Sinne umfasst (vgl. Hocke 2009, 15).

Die symbolische und mythologische Schicht ist die grundtragende Schicht des Romans, denn im ganzen Werk kommen die verschiedensten magischen und mythischen Wesen vor. Die Bewohner Phantásiens sind nicht nur so unterschiedlich und bunt wie die Phantasie, aus der sie stammen, sondern man trifft im Text immer wieder auf Gestalten, die uns als Leser aus anderen Büchern schon bekannt sind. Es handelt sich hier um eine Vermischung und Verschmelzung verschiedener Mythologien zu einem neuen Ganzen, ein so genannter

Synkretismus.[62] Die Vielfalt dieser Wesen ist im Roman so groß, dass man deswegen behaupten könnte, dass der Roman von Michael Ende eine halbe Bibliothek ersetzt.

Dabei bedient sich Ende einer reichen und bunten Palette an mythischen und magischen Wesen und Gegenständen aus verschiedensten Kulturen und Religionen. Er findet Vorbilder in der *Odyssee*, in *Tausendundeiner Nacht*, in der Romantik, im mittelalterlichen Rittertum, in der *Bibel* und in der *Kabbala*, in verschiedenen Sagen und Mythen, aber auch in seiner eigenen Phantasie. Er verbindet etwas Bekanntes mit etwas Neuem. Auf diese Weise macht er daraus etwas ganz Besonderes.

Als Beispiel dafür wären Sphingen und die Drei Magischen Tore zu erwähnen. Hier kombiniert er ägyptische und antike Motive mit den fernöstlichen und romantischen. Die Sphinx kommt aus der ägyptischen Mythologie, wo sie halb Löwe, halb Mann ist. Die bekannteste Sphinx bewacht die Pyramide von Gizeh. In der *Ödipus*-Sage erwürgt sie Vorbeireisende, wenn diese das von ihr gestellte Rätsel nicht lösen konnten. In *Der unendlichen Geschichte* sind es zwei Sphingen, die die Drei magischen Tore bewachen, sie stellen jedoch keine Rätsel, sondern lassen einfach jemanden vorbei oder eben nicht. Gerade darin liegt das Rätsel von Endes Text, weil es nicht bekannt ist, nach welchen Kriterien die Sphingen jemanden vorbeilassen oder nicht. Bei Ende versteinert der Blick einer Sphinx, was er aus der antiken Mythologie übernommen hat, denn die Medusa[63] versteinert mit ihrem Blick jeden, der ihr in die Augen schaut.

Das Große-Spiegel-Tor verweist auf die Romantik, bei der das Spiegelmotiv sehr beliebt war. Das Ohne-Schlüssel-Tor ist ein fernöstliches Motiv, es handelt sich um die Absichtslosigkeit, was das Ziel der Meditation ist, denn man kann nur durch das Tor gehen, wenn man es nicht mehr möchte (vgl. Ende 2014, 114). Bei diesem Beispiel kann man deutlich sehen, wie Ende verschiedene Motive aus verschiedenen Mythologien vermischt, um etwas Neues und Eigenes zu erschaffen. Dabei kombiniert er ägyptische Mythologie (Sphinx) mit der antiken (Medusa) sowie mit Motiven aus der Romantik (der Spiegel) und aus dem Fernen Osten (Absichtslosigkeit, Meditation).

Ferner spielt Ende durch das ganze Werk mit allgemein menschlichen Motiven und Symbolen, wie z.B. das Gute und das Böse, Leben und Tod. Er setzt sie im Romantext in Form von verschiedener Bilder, Orte und Geschehnisse ein. Das Amulett Auryn ist ein gutes Beispiel dafür. Zwei Schlangen, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen, zeigen, dass das Gute ohne

[62] http://www.enzyklo.de/Begriff/Synkretismus, abgerufen am 20.09.2015.
[63] http://fabelwesen.net/medusa/, abgerufen am 05.09.2015.

das Böse nicht existieren kann, wie auch umgekehrt. Ein ähnliches ambivalent aufgebautes symbolhaftes phantastisches Wesen ist auch der Nachtwald Perelin sowie die Wüste Goab, die sich wie Tag und Nacht, wie Leben und Tod, abwechseln. Er übernimmt hier das Motiv aus der Bibel, wo auch am Anfang die Dunkelheit war und dann kam das Licht. Zuerst gab es Pflanzen (bei Ende: Perelin), später dann Tiere (bei Ende: Graograman).

Ende ist in seinem Roman zum einem der Tradition treu geblieben, weil er schon bekannte Motive und mythische Wesen in sein Werk eingebaut hat, zum anderen weicht er von dieser Tradition ab. Er kombiniert und verändert die Eigenschaften der aus der literarischen Tradition bekannten Wesen, Orte und Motive, indem er sie noch schöner, besser oder sogar unheimlicher gestaltet. Auf diese Weise schafft er seine eigenen mythischen Wesen und Orte, die eine Kombination von etwas Neuem und Altem sind, worin er seiner Kreativität und Phantasie freien Lauf gibt: „Ich ließ mich einfach absichtslos von einem Satz zum anderen, von einem Einfall zum nächsten führen. So entdeckte ich das Schreiben als Abenteuer." (Vgl. Hocke 2009, 20) Ein solcher literarischer Produktionsprozess macht nicht zuletzt meiner Meinung nach *Die unendliche Geschichte* zu einem so einzigartigen und wundervollen, so phantastischen und herzergreifenden literarischen Werk.

Die unendliche Geschichte ist ein Spiel der Wörter, Bilder und Ideen, welche Ende uns Lesern zum Spielen gibt. Ende meint ja selber im Roman, „Tu, was du willst". Die Begegnung zwischen Leser und Buch kann also zu einem lebensentscheidendem Abenteuer werden (vgl. ebd., 7). Der Prozess des Lesens ist eine persönliche und intime Angelegenheit, denn Phantásien sieht für jeden Leser anders aus. Nach Ende gibt es eine Menge Türen nach Phantásien: „Die Geheimnisse der Welt offenbaren sich jedoch nur demjenigen, der bereit ist, sich von ihnen verwandeln zu lassen" (vgl. Ende 1994, 58).

Wichtig zu erwähnen ist, dass sich Ende mit diesem Werk gegen die Geringschätzung der Phantasie wendet. Ihm war es wichtig, die Phantasie bei den Lesern zu fördern.

Das Besondere an der Struktur des Romans ist dementsprechend die Vermischung von Symbolen und Mythologien, anhand großer Vielfalt an magischen und mythischen Wesen sowie deren enormen Belehrungspotential. Auf diese Weise soll *Die unendliche Geschichte* bei den Lesern ihre eigene Sichtweise erweitern, Empathie erwecken, die Lesekultur fördern und nicht zuletzt, das Anderssein als wichtigen Bestandteil der eigenen Welt präsentieren. Indem sich Michael Ende weigerte, *Die unendliche Geschichte* zu interpretieren, hat er den Lesern die Möglichkeit gegeben, nicht nur, dass sie sich selber ihre Meinung zu dem Romantext bilden und daraus die Belehrung für ihr eigenes Leben ziehen, sondern dass sie selber weiter an erfundenen Geschichten basteln. Damit stellt er die Phantasie als das im realen

Leben immer wieder belebende Element in den Vordergrund, worin zuletzt meiner Meinung nach auch die wichtigste Botschaft des Romans zu erblicken ist.

5. Schlussfolgerung

Wie bisher erläutert wurde, ist Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte* zu einen in die Romangattung Bildungsroman eingestuft, zum anderen in die Bereiche der Kinder- und Jugendliteratur, und zwar ungeachtet dessen, dass es sich um einen Roman handelt, der durch seine Komplexität, Schönheit und Botschaften von allen Generationen gerne gelesen wird. Im Roman gibt es viele Merkmale der phantastischen Literatur, die den Roman bereichern, so dass er in die phantastische Kinder- und Jugendliteratur einzustufen ist.

Ende sah die Welt mit anderen Augen. Er hat nie das Kindliche in sich verloren. Er liebte das Mythische, Magische, Mythologische, Wunderbare, Unheimliche und Unfassbare. Er war selber eine außergewöhnliche Person. So konnten seine Werke nicht weniger außergewöhnlich sein, was insbesondere in seinem Roman *Die unendliche Geschichte* zum Vorschein kommt.

Ende spielt im Roman mit der schon bekannten Mythologie und Symbolik, verändert sie und fügt Neues hinzu. Er fördert die Phantasie des Lesers und lässt dabei Raum für eigene Interpretationen und Ideen.

Die unendliche Geschichte fasziniert mich sehr und ich würde mich in meiner weiteren wissenschaftlichen Arbeit gerne weiterhin mit Michael Endes Werken beschäftigen, aber auch mit den Fragen, die in dieser Diplomarbeit bearbeitet wurden, den Fragen nach dem Wesensmerkmalen der Kinder- und Jugendliteratur und der phantastischen Literatur.

Ich beende diese Arbeit mit einem Zitat Endes, welches, hoffentlich, zum Nachdenken bewegen wird und, wie es mich verzaubert hat, auch andere verzaubern wird:

> Man pflanzt nicht nur einen Baum, um Äpfel davon zu haben, sondern ein Baum ist einfach schön, und es ist so wichtig, dass er da ist, nicht nur, weil er zu etwas nütze ist. Und so ist das, was viele Schriftsteller, nicht viele, doch einige Schriftsteller und Künstler, versuchen, nämlich einfach etwas zu schaffen, was dann da ist und was gemeinsamer Besitz der Menschheit werden kann – einfach, weil es gut ist, dass es da ist. (Hocke 2009, 5)

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Ende, Michael (2014): *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: Thienemann Verlag.

Goethe, Johann Wolfgang (1972): *Wilhelm Meisters Lehrjahre.* München: dtv.

Homer (2003): *Odiseja.* Zagreb: Vrhovi svjetske književnosti.

Lewis, Clive Staples (1992): *Die Chroniken von Narnia, Der König von Narnia.* Moers: Brendow Verlag.

May, Karl (1992): *Winnetou I.* Bamberg: Karl-May-Verlag.

Rowling, Joanne (2002): *Harry Potter i kamen mudraca.* Zagreb: Algoritam.

Sofoklo (2000): *Kralj Edip, Antigona*. Zagreb: SysPrint.

Tolkien, John Ronald Reuel (2002): *Gospodar prstenova: Prstenova družina*. Zagreb: Algoritam.

Tolkien, John Ronald Reuel (2013): *The Hobbit or there and back again.* London: HarperCollins

Sekundärliteratur

Binder, Lucia (1969): *Trends in der modernen Jugendliteratur*. Wien: Bamberger.

Brüggemann, Theodor (1955): *Handbuch zur Kinder- und Jugendliteratur. Von Beginn des Buchdrucks bis 1570.* Stuttgart: J.B. Metzler.

Doderer, Klaus (1978): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur: Personen-, Länder- u. Sachartikel zu Geschichte u. Gegenwart d. Kinder- und Jugendliteratur*. Bd.3. P-Z. Weinheim und Basel: Beltz.

Ende, Michael (1994): *Zettelkasten. Skizzen und Notizen*. München: Piper.

Ende, Michael; Wolfgang Hohlbein (1997): „Fantasy in Kinder- und Jugendbuch“. In: Delabar, Walter/Schütz, Erhard (Hrsg.): *Deutschsprachige Literatur der 70er und 80er Jahre: Autoren, Tendenzen, Gattungen.* Darmstadt: WGB, 31-35.

Haas, Gerhard et al. (1984): Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur*. Ditzingen: Reclam, 267-285.

Hocke, Andrea und Roman (2005): *Aber das ist eine andere Geschichte… Das große Michael Ende Lesebuch*. München: Piper.

Hocke, Roman und Patrick (2009): *Michael Ende, Die unendliche Geschichte. Das Phantásien-Lexikon*. Stuttgart: Thienemann Verlag.

Koch, Ruth (1959): Phantastische Erzählungen für Kinder. Untersuchungen zu ihrer Wertung und zur Charakteristik ihrer Gattung. In: *Studien zur Jugendliteratur Nr. 5*. 55-84.

Kreuzer, Franz (1984.): *Zeit-Zauber*. Unser Jahrhundert denkt über das Geheimnis der Uhren nach. Franz Kreuzer im Gespräch mit Michael Ende und Bernulf Kanitscheider. Wien: Deuticke.

Krüger, Anna (1954): *Das Buch - Gefährte eurer Kinder.* Stuttgart: Klett.

Krüger, Anna (1981): Was ist das überhaupt: Jugendliteratur?. In: Kast, Bernd (Hrsg.): *Jugendliteratur*. München: Dieta Sixt, 14-15.

Maier, Karl Ernst (1976): Phantasie und Kinderliteratur. In: *Phantasie und Realität in der Jugendliteratur*. *3. Jahrbuch des Arbeitskreises für Jugendliteratur.* Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 31-43.

Obiteljska Biblija (2001). Zagreb: Naklada Fran.

Peil, Dietmar: „Metapher". In: Nünnig, Ansgar (Hrgs.): *Grundbegriffe der Literaturtheorie*. Stuttgart-Weimar: Metzler, 175-177.

Schweikle, Irmgard und Günther (Hrsg.) (1990): *Metzler Literatur Lexikon*: *Begriffe und Definitionen.* Stuttgart: J. B. Metzler.

Solar, Milivoj (1988): Roman i mit: književnost-ideologija-mitologija. Zagreb: August Cesarec.

Todorov, Tzvetan (1992): *Einführung in die fantastische Literatur*. Frankfurt am Main: Fischer.

Wellek, Rene, Austin Warren (1972): *Theorie der Literatur*. Frankfurt a.M: Fischer.

Internetquellen

http://www.buchwelt.de/buecher/kinderbuecher/die-unendliche-geschichte-von-michael ende.html, abgerufen am 12.07.2015.

http://www.buecher-wiki.de/index.php/BuecherWiki/Symbol, abgerufen am 24.06.2015.

https://deliteratur.wordpress.com/2010/06/16/bildungsroman/, abgerufen am 15.07.2015.

http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos, abgerufen am 21.06.2015.

http://www.duden.de/rechtschreibung/Symbol, abgerufen am 22.06.2015.

http://www.enzyklo.de/Begriff/Synkretismus, abgerufen am 20.09.2015.

http://fabelwesen.net/medusa/, abgerufen am 05.09.2015.

http://www.goodreads.com/author/show/15619.Michael_Ende, abgerufen am 11.06.2015.

http://www.griechische-sagen.de/Was_ist_Mythologie.html, abgerufen am: 21.06.2015.

http://www.mara-thoene.de/html/farbensymbolik.html, abgerufen am 12.06.2015.

https://www.mediensprache.net/de/medienanalyse/semiotik/zeichentypen/, abgerufen am 07.09.2015.

http://www.michaelende.de

http://www.mythentor.de/kelten/artus6.htm, abgerufen am 03.09.2015.

http://www.planet-wissen.de/kultur/literatur/romantik/pwwbromantik100.html, abgerufen am 12.07.2015.

http://www.rossipotti.de

http://www.sgipt.org/galerie/tier/schlang/urob0.htm, abgerufen am 12.07.2015.

http://suite101.de/article/motive-der-phantastischen-kjl-a45367#.Vc0Cl_mqqko, abgerufen am 13.08.2015.

http://www.vollmer-mythologie.de/einleitung/, abgerufen am 21.06.2015.

http://www.weltdergoetter.de/nordische-goetter/fenriswolf.html, abgerufen am 03.09.2015.

http://www.wortwuchs.net/mythos/, abgerufen am 22.06.2015.

http://www.xtec.cat/~jsegarra/llenguaalemanya/comprensiolectora/llibresenpdf.htm, abgerufen am: 11.06.2015.

Sažetak

U diplomskom se radu obrađuje djelo *Priča bez kraja* Michaela Endea, pri čemu se u analizi naglasak stavlja na mitološki i simbolički sloj Endeova romana. S tim u vezi prikazuje se i objašnjava ustroj mitoloških i čarobnih bića, predmeta i mjesta iz romana te izvješćuje o izvorima odakle su ta sva bića, predmeti i mjesta preuzeta. Pritom se ujedno ukazuje i na mitološke novotvorbe koje je autor ugradio u tekst romana.

> Ljudska je strast zagonetna stvar, a ona kod djece nije nimalo drukčija nego kod odraslih. Koje ona obuzme, ne mogu je objasniti, a oni koji ništa slično nikada nisu osjetili, ne mogu je shvatiti. Ukratko, postoji toliko mnogo različitih strasti, koliko različitih ljudi ima. Za Bastiana Balthasara Buxa strast su bile knjige. (Ende 2014, 11)[64]

Izabrala sam Endeovo djelo za temu diplomskog rada jer su knjige ne samo Bastijanova, već i moja strast. Željela sam čitateljima diplomskog rada približiti Endeov roman te ih zainteresirati za roman i za njegov svijet Fantazije, ukazujući u radu na njegov mitološki i simbolički sloj.

Prvo se bavim samim autorom, predstavljajući u uvodnom dijelu rada Endeov život i djelo. Potom slijedi poglavlje u kojem se obrađuje pitanje književnosti za djecu i mladež s naglaskom na poimanju fantastične književnosti za djecu i mladež, kao i na obilježjima Bildungsromana budući da su oni prisutni u *Priči bez kraja*. Nakon toga slijedi središnji dio rada o mitološkom i simboličkom sloju Endeova djela, u kojemu su objašnjeni pojmovi mitologija i simbolika, te gdje i kako su oni prisutni u samom djelu. Pri tome se nabrajaju i objašnjavaju magična i mitološka bića i predmeti, kao i njihova svojstva.

Na kraju slijedi zaključak u kojem su prikazani rezultati rada. Endeovo se djelo tradicionalno uvrštava u književnost za djecu, ali ga je zbog njegove kompleksnosti moguće uvrstiti i u književnost za odrasle. Roman nadalje sadrži elemente tzv. Bildungsromana i fantastične književnosti, pri čemu se Michael Ende u romanu poigrava s magičnim i mitološkim bićima i predmetima koji već postoje u književnosti, tvoreći od njih nove, čiji je krajnji cilj da predstavljaju poticaj razvoju mašte čitatelja.

Ključne riječi: fantastična književnost, književnost za djecu i mladež, Michael Ende, mitološki i simbolički sloj, *Priča bez kraja*

[64] Ovdje se navodi prijevod navedenog mjesta iz mog završnog rada „*Übersetzen von zeitgenössischer Kinder- und Jugendliteratur, dargestellt am Beispiel eines Kapitels aus dem Roman "Die unendliche Geschichte" von Michael Ende*".